



10'95

A  
M  
I  
G  
A  
  
J  
O  
K  
E  
R

# AMIGA

## ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN FÜR DIE NEUEN GENERATION

**ABGEZOCKT**

**SUPER STREET FIGHTER II**  
**GLOOM**  
**DUNGEON MASTER II**  
**WHEELSPIN**  
**DER REEDER**

**ANGETESTET**

**PRIMAL RAGE**  
**STAR CRUSADER**  
**LIMBO OF THE LOST**

**ABGEHECKT**

**AMIGA-NEWS VON**  
**ECTS & IFA**

**ANGEGLÜCKT**

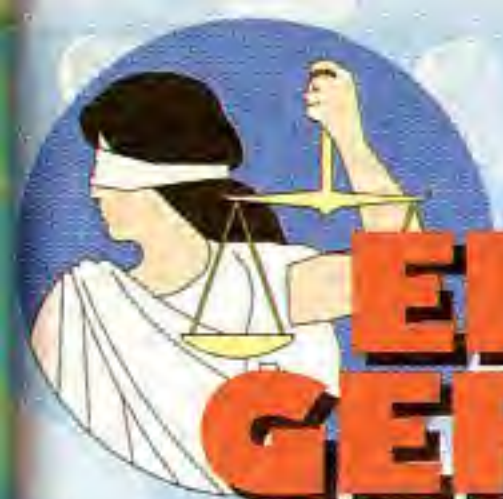
**FILME FÜR COMPUTER-FREAKS**  
**MIT MOVIE-PREISAUSSCHREIBEN**

**DAS  
MEISTGEKAUFTE  
AMIGA-MAGAZIN**

**B 30352 E**  
DM 7,- / sfr 7,-  
öS 56,- / Lit 9600,-  
hfl 9,50 / DR 1200,-  
skr 55,-  
**Nr. 10 OKTOBER '95**  
4 399114 907005 10

**KNOW HOW**  
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN  
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN  
HOLLYWOOD PICTURES  
GLOOM • BING!  
COLONIZATION





# EIN SIEG DER GERECHTIGKEIT

Süddeutsche Zeitung  
vom 17. 8. 95

Staatsanwalt rutscht auf  
schlüpfrigen Titeln aus

Wirtschaftlicher Schaden für Computerteilschriften-Verlag  
im „offensichtlichen Mißverhältnis“ zur Bedeutung der Sache

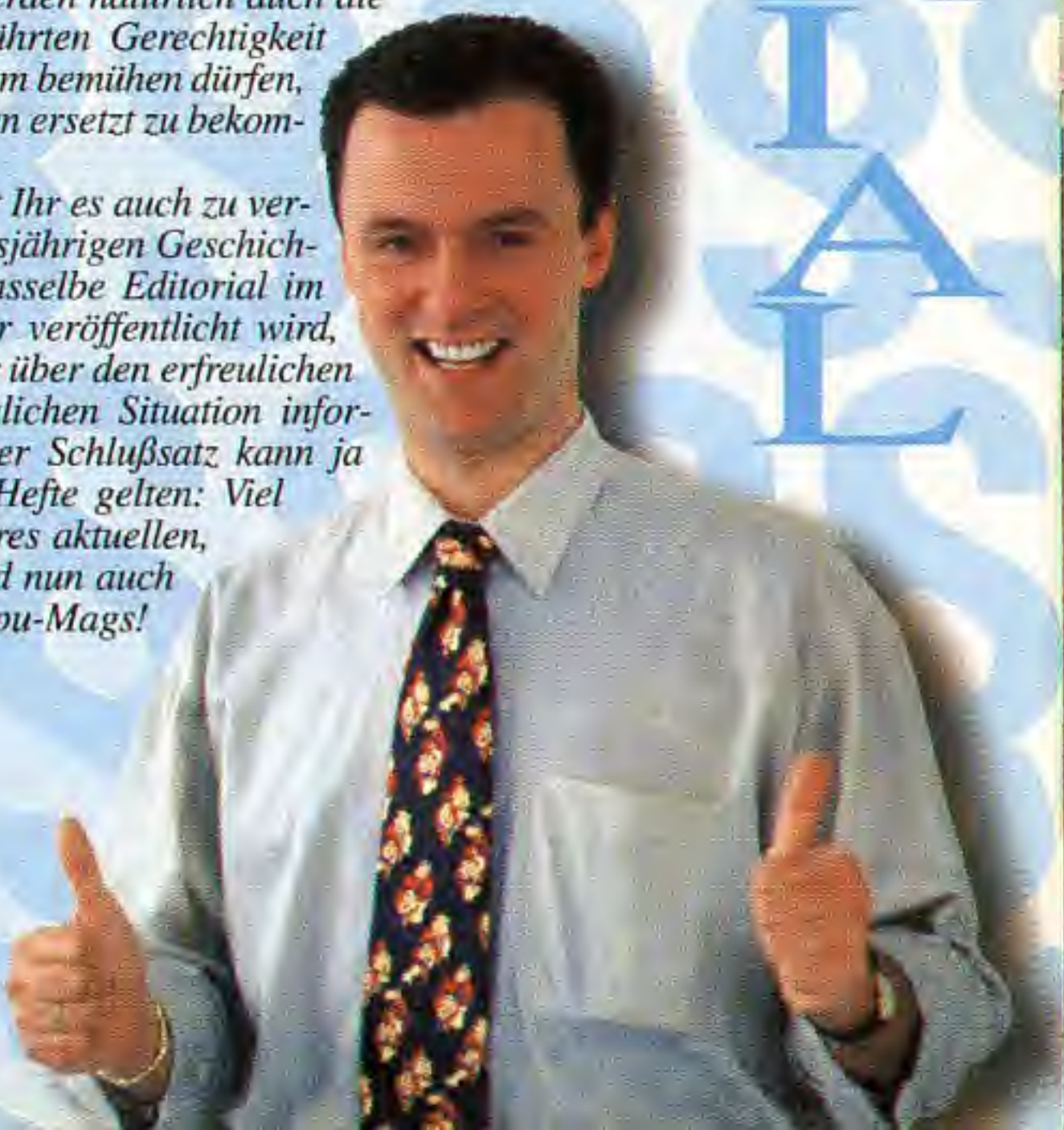
Der Staatsanwalt Michael...  
Mit ihm hat sich...  
Wirtschaftlicher Schaden für Computerteilschriften-Verlag  
im „offensichtlichen Mißverhältnis“ zur Bedeutung der Sache

Nicht nur auf den Seiten der Joker-Magazine haben die Beschlagnahmungen unserer Hefte hohe Wellen geschlagen, auch die Süddeutsche Zeitung und Focus fühlten sich zu entsprechender Berichterstattung bemüht – wobei ich in letztgenanntem Nachrichtenmagazin dergestalt zitiert wurde, daß ich auch zukünftig nicht pauschal auf Annoncen für Erotik-Software verzichten wolle. Damit habe ich mir nicht überall Freunde gemacht, da andere, von derselben Problematik betroffene Verlage sich sofort der Staatsmacht gebeugt haben. Mit welchem Recht aber darf man seriösen Anbietern von CD-ROMs mit geschmacklich einwandfreien Aktbildern den Anzeigenraum verwehren? Mit keinem, wie jetzt die Aufhebung des Beschlagnahmebeschlusses seitens des Münchener Landgerichts klar bewiesen hat!

Mein Glauben in Recht und Gerechtigkeit ist damit wieder hergestellt, hat das Gericht in diesem Urteil doch klargestellt, daß die Beschlagnahmungen völlig unverhältnismäßig waren – selbst wenn es sich bei den monierten Produkten um Pornographie handeln würde, was aber nach wie vor nicht feststeht und von mir nach persönlicher Anschauung auch keineswegs bestätigt werden kann. Für mich bleibt damit eigentlich nur ein kleiner Wermutstropfen: Warum blieb es mir und meinem Anwalt allein überlassen, im Stil eines modernen Don Quichotte für die gerechte Sache zu kämpfen, während sich die Konkurrenz dieser offensichtlichen Ungerechtigkeit so willfährig beugte? Ist es nicht Sache der Presse, im Interesse der Öffentlichkeit auch gegen eine scheinbare Übermacht anzutreten? Na ja, jetzt werden natürlich auch die Duckmäuser von der herbeigeführten Gerechtigkeit profitieren, während wir uns darum bemühen dürfen, vom Staat die entstandenen Kosten ersetzt zu bekommen...

Dem spektakulären Vorgang habt Ihr es auch zu verdanken, daß erstmals in der sechsjährigen Geschichte des Joker Verlags ein und dasselbe Editorial im PC Joker und dem Amiga Joker veröffentlicht wird, doch sollen schließlich alle Leser über den erfreulichen Ausgang dieser höchst unerfreulichen Situation informiert werden. Und mein üblicher Schlußsatz kann ja auch ohne Abstriche für beide Hefte gelten: Viel Spaß mit der neuen Ausgabe Eures aktuellen, kompetenten, unterhaltsamen und nun auch höchst offiziell jugendfreien Compu-Mags!

Euer **Michael**



EDITORIAL



**AUSSICHTEN:** Ob in London auf der **ECTS '95** oder in Berlin auf der **INTERNATIONALEN FUNKAUSSTELLUNG**, der Amiga ist wieder groß im Kommen! Aktuelle Neuigkeiten und gute Nachrichten auf den

Seiten 12 bis 14



AMIGA



MESSENACHLESEN ZU  
ECTS UND IFA



STAR CRUSADER



PRIMAL RAGE

**ABSICHTEN:** Wenn der Amiga wiederkommt, dann kommt natürlich auch wieder tolle Software – etwa die Space-Opera **STAR CRUSADER** oder die Saurier-Prügelei **PRIMAL RAGE**! Heiße Previews auf den

Seiten 16 bis 17



DAS SPECIAL MIT WETTBE-  
WERB: FILME FÜR FREAKS



**EINSICHTEN:** Der Themenschwerpunkt **FILME FÜR FREAKS** informiert Euch nicht nur in einem großen Special über die neuesten Computer-Movies, sondern gibt Euch beim Preisausschreiben **DIE COLUMBIA-COMPETITION** auch Gelegenheit, exklusive Fan-Artikel zu gewinnen! Film ab auf den

Seiten 74/75 und 76

# INTE

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Newsflash:	
<b>ECTS in London</b>	12
<b>IFA in Berlin</b>	14
Preview:	
<b>Star Crusader</b>	16
<b>Primal Rage</b>	17
<b>Limbo of the Lost</b>	66
Mailbox	20
Krieger-Comic	26
Up & Down	40
PD-Box	44
Crack	46
Ruhmeshalle	47
Demo Galerie	48
Joker-Comic	50
Know How	51
Know How Index	60
Joker-Index	62
Der große Sonderteil:	
<b>Amiga CD-Joker</b>	63
Hardware:	
<b>Das SX<sup>32</sup></b>	65
Special:	
<b>Filme für Computerfreaks</b>	74
Preisausschreiben:	
<b>Die Columbia-Competition</b>	76
Joker Galerie	78
Aktion Lesertest:	
<b>Alien Breed: Tower Assault</b>	82
Klassiker:	
<b>Ishar Trilogy</b>	87
Brork-Comic	88
User Club:	
<b>Tuning am A1200 – Teil 2</b>	90
<b>2 neue Amiga-Tools</b>	92
Seitenhiebe	94
Impressum	95
Kicker-Cup	96
Kleinanzeigen	97
Computer-ABC	102
Radio- und TV-Tips für Freaks	103
Stromausfall:	
<b>GURPS</b>	104
<b>ERPS</b>	105
Coin Op	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110



# Amiga

## Software im Test

### Abenteuer

Dungeon Master II (AGA) 28

### Action

Gloom (AGA) 32

Super Street Fighter II (ECS/AGA) 34

### Demos

Bosnisk Metall (AGA) 48

Deep (AGA) 49

Generation X (AGA) 48

Man on the Moon (AGA) 48

Planet M. (AGA) 49

### Geschicklichkeit

Benefactor (CD) 72

### Simulation

Approach Trainer (ECS) 36

Der Reeder (ECS/AGA) 83

### Sport

Speedball 2 (CD) 70

Super Skidmarks (CD) 71

Wheelspin (AGA) 38

### Strategie

Grand Ouvert 2 (ECS) 86

Syndicate (CD) 68

### Verschiedenes

Arcade-Spiele 106

Brettspiele 104

PD-Games 44

**FORTSETZUNG FOLGT:** Was lange währt, wird endlich gut? Für das heiß ersehnte Rolli-Sequel **DUNGEON MASTER II** gilt der Spruch auf alle Fälle, für den Kampf mit **SUPER STREET FIGHTER II** jedoch nur zur Hälfte! Wieso und warum, steht in den Tests auf den **Seiten 28/29/30 bzw. 34/35**



**HÖHEPUNKTE:** Als Highlights gehen die Ballerdungeons von **GLOOM**, die Rennen aus **WHEELSPIN** und das Wirtschaftsmanagement von **DER REEDER** diesen Monat allemal durch, jedoch jedes Spiel auf seine ganz eigene Weise. Weise Amigos lesen daher vor dem Kauf die Tests der **Seiten 32, 38/39 und 83/84/85**



**AUFRÜSTUNG:** Wie man sein CD<sup>32</sup> zum vollwertigen A1200 macht, steht diesmal im **AMIGA CD-JOKER** – genau wie ein Preview zum kommenden Mega-Adventure **LIMBO OF THE LOST** und Tests zu den neuesten CD-Konvertierungen. Zu finden wie immer auf den **Seiten 63 bis 72**





# BETRIEBSGEHEIMNIS

Ein Blick in die Personalakten beschert uns drei Neuzugänge, von denen einer nicht mehr ganz neu und ein weiterer eigentlich sogar schon uralt, dafür um so erfreulicher ist: Willkommen daheim, Oskar!

Alter vor Schönheit, deshalb wollen wir den Vorstellungstreigen mit dem inzwischen 35jährigen Oskar Dzierzynski (od) eröffnen.



Aber muß man den Mann eigentlich noch vorstellen? Immerhin war er der erste Joker-Redakteur überhaupt und avancierte dann zum langjährigen Chefredakteur, ehe er vor rund einem Jahr eine ausgedehnte Schaffenspause

einlegte. Jetzt ist der begnadete Stilist endlich wieder da, allerdings (um sich und uns eine Menge Streß zu ersparen) nicht mehr in der Funktion des Chefredakteurs – die behält weiterhin Richy – sondern als leitender Textchef. Freut Euch also mit uns auf zukünftig noch unterhaltsameren Lese-stoff!

Auch der 24jährige Martin Schnelle (mash) treibt sich schon seit einigen Monaten als



Jungredakteur in den Joker-Dungeons herum, höchste Zeit, daß wir Euch Micks Bruder mal ordentlich vorstellen. Also, er ist von Beruf Action-Fan und Autonarr, Trekkie- und Modellbau-Ingenieur aus Leidenschaft. Was er noch

nicht weiß: Hier warten viel Arbeit und wenig Geld, seine Hobbies kann er vermutlich vergessen...

Wir hingegen wollen zum guten Schluß unseren Filius Ole Albers nicht vergessen, den 21 Jahre jungen Skifahrer und



Bergsteiger, der bei uns gerade seine Probezeit als Redaktionsassistent bzw. Nachwuchsredakteur „absitzt“. Am Computer sitzt er mit Leidenschaft vor Actionspielen und Adventures, und kennengelernt haben wir ihn als Verfasser interessanter Leserbriefe. Tja, so wird manchmal aus der Berufung ein Beruf.

Ganz zum Schluß gebieten Beruf und Berufung noch den obligaten Hinweis auf unsere aktuelle Teststatistik, und schon könnt Ihr Euch wieder interessanteren Themen zuwenden. Have Fun!

## DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	0
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	3
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	4
Erste Sahne	(81%-90%)	4
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		4
Ausser Konkurrenz		1

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

**insider**

Gegen  
Gewerbenachweis  
gratis!

**insider**

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEO-SPIELINDUSTRIE

**HALBJAHRESABO**

für nur  
**30,- DM**

## insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und  
bezahle durch Bankabbuchung:



Name / Vorname

Kontoinhaber:

Straße / Hausnummer

Konto-Nr.:

PLZ / Wohnort

Geldinstitut:

Datum / 1. Unterschrift

Bankleitzahl:

per Vorauskasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei:



nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto:

Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80



Datum / 2. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:



Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-

USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn



# MIXER

## NEUE UPDATES

Black Legend verhilft dem etwas unansehnlichen, aber gut spielbaren Action-Flugi Embryo jetzt mit einer kostenlosen Patchdisk zu Höhenflügen. Das spielspaßsteigernde File ist unter der Modem-Nummer 0208/45 01 960 oder telefonisch unter 0208/45 01 90 erhältlich.

Wer Updates der Tools Siegfried Copy bzw. Antivirus benötigt, der wende sich postwendend an Siegfried Soft – mit einer Leerdiskette oder via Modem; alles Weitere steht ohnehin in den Unterlagen der Originalbox.

Last but not least enthält der Standard-Assembler Deypac in der aktuellen Version 3.14 die

kompletten OS 3.1-Includes und ein verfeinertes Handling. Updates sind gegen Einsendung der originalen Master-Disk und 7,50 englischen Pfund beim Hersteller Hi-Soft zu erhalten, das Komplettprogi gibt's für 175,- DM bei Impuls, Tel.: 0201/52 96 20



## ALLE MACHT DEM VOLKE

Bei Magic Bytes wird in Kürze eine „Volksedition“ von „Bling!“ erscheinen, die neben

einem erweiterten Gameplay auch Porträts von Zockern wie Euch und uns enthalten soll!

Deshalb sind die Fans der simulativ-sexistischen Krankenhaussatire aufgefordert, allerlei persönliche Daten und ein Porträtfoto von sich an den Hersteller zu schicken, der sie dann in Form von Patienten oder Personal im Game verbrät. Leider läuft die originelle Aktion vorläufig nur für PC CD-ROM, aber vielleicht darf ja auch bald das Amiga-Volk ein Wörtchen im Digi-Hospital mitreden?

# AMIGA

## NA, LOGO

Escoms Tochterfirma Amiga Technologies zeigte auf der Berliner Funkausstellung Flagge: Erstmals wurde einem breiten Publikum das brandneue Amiga-Logo präsentiert. Und, wie gefällt es Euch?

## BESSER SPÄT ALS NIE

Immer wieder werden wir gefragt, ob und wie ältere „Freundinnen“ AGA-tauglich gemacht werden können, immer wieder mußten wir ablehnend antworten. Bis heute! Denn zu Weihnachten will DCE das AGA-Kit auf den Markt bringen: Ein 32-Bit-Chipsatz und ein Logikbaustein auf einer A500-Erweiterungskarte sollen jedem AGA-Progi das Vorhandensein eines A1200 vorgaukeln. OS 3.0 sowie eine Turbokarte mit 68020-Processor sind allerdings Voraussetzung, um in den Genuß von 256 Farben und speziell darauf abgestimmten Spielen zu kommen. Klar, daß wir den heiß ersehnten Aufrüstsatz bei Verfügbarkeit ausführlicher vorstellen werden, bis dahin könnt Ihr schon mal den Hersteller unter der Nummer 0208/66 06 73 mit Anfragen bombardieren.

## ZWEI NACHBRENNER MIT 1200 PS

An Extra-Power für den A1200 basteln zur Zeit gleich zwei renommierte Hardware-schmieden. Wie die Tuning-Karten im harten Praxistest abschneiden, erfahrt Ihr demnächst von uns – hier erstmal die wichtigsten Daten.

Phase 5 bringt in den nächsten Wochen die Turbokarte Blizzard 1260 auf den Markt, die dem 1200er dank ihrer brandneuen Motorola 68060-CPU mit 50 MHz eine Performance jenseits von Pentium-PCs beschern soll – bei voller Spiele-tauglichkeit, da an eine Rück-schaltoption auf den Standardchip gedacht wurde! Der mit SCSI-Controller und RAM-SIMMs zu bestückende Beschleuniger schlägt allerdings auch mit Preisen ab 1.249,- DM ins Kontor. Als Alternative startet im Vertrieb von ZET dem-

nächst die Apollo Turbo 1240; sie ist 200 DM günstiger, düst mit ihrer 33 MHz schnellen 68040-CPU einem A4000/040 davon und kann ebenfalls mit RAM-SIMMs und SCSI-Kii nachgerüstet werden.





## NEO IM WORLD WIDE WEB

Ab sofort sind die Austrosoftler von NEO („Whale's Voyage II“) via Internet erreichbar: Auf fünf WWW-Seiten finden Spielefans allerlei Infos und Produktbeschreibungen zu neuen Entwicklungen und Projekten. Mehr noch, bald wird es sogar möglich sein, NEOlogische Demos und Updates von der Datenautobahn nach Hause umzuleiten! Der Fortschritt hat natürlich auch eine Adresse: WWW.WEILAND.CO.AT unter dem Link CLIENT'S PLATFORM.



Auch NEO fährt auf die Datenautobahn ab



## TEACH ME SUNFLOWERS

ADI BOIKO, Geschäftsführer von BOMICO und Boß des Hauslabels SUNFLOWERS INTERACTIVE ENTERTAINMENT, unterzeichnete einen Publishing-Exklusivvertrag mit RALF C. HOFFMANN von TEACH ME AMIGA! für die neue SUNFLOWERS-Reihe TEACH ME PC! HOFFMANN, der seine Amiga-Soft bisher im Direktverkauf durch Anzeigen vermarktet, freut sich, daß BOMICO für das Marketing des Projekts einen sechsstelligen Betrag springen läßt. Verständlich...



Zusammen lernt sich's besser:  
Ralf C. Hoffmann & Adi Boiko

## GEFÄHRDETE BIT-KATZEN



Ruf mal einer WWF: US-Kater in Deutschland bedroht!

Die Zusammenarbeit der COSMO ENTERTAINMENT GROUP, seit März deutscher Exklusiv-Distributor der JAGUAR-Konsole, mit ATARI wurde „im gegenseitigen Einvernehmen beendet.“ Ein neuer Vertriebspartner steht indessen noch nicht fest – das Aus für den einheimischen Raubkatzenbestand?

## MIT DEN GÖLFEN KEULEN...

Mitte August fand in Langenhagen bei Hannover ein unglaubliches, aber wahres Schauspiel statt: Die Mitglieder des VERBANDES DER UNTERHALTUNGS SOFTWARE DEUTSCHLAND (VUD) waren dort fast vollständig zum Golfen angetreten.

SIERRA DEUTSCHLAND-Geschäftsführer WOLFGANG KLINGEL schlug dabei ebenso Löcher in den englischen Rasen wie HOLGER DICKMANN (GREENWOOD), FRITZ SCHÄFER (KINGSOFT) oder GÜNTHER KOHN (BLUE BYTE). Selbst Schwarzwildjäger GÜNTHER FREIHERR VON GRAVENREUTH konnte der sportlichen Versuchung nicht widerstehen.

Anschließend wurden dann im Clubhaus alle Bogies und Birdies im edlen Hopfensaft ertränkt...

Ist das noch Sport?



## NOCH MEHR NEUES AUF 3SAT

Seit dem 16.9.95 sendet 3SAT acht blütenfrische Folgen von „Neues... Der Anwenderkurs“. Moderiert wird die 30minütige Show von Fachautor CHRISTIAN SPANIK und MICHAEL KLOSS, einem Puppenspieler und Mitglied des Frankfurter KLAPPAUL THEATERS.

Dabei spielt ersterer den Compi-Laien, der den armen MICHAEL bis zur Schmerzgrenze mit Fragen löchert. Zudem ist das Thema der jeweiligen Folge in eine Rahmenhandlung eingebunden, praktische Anwendungsbeispiele und wichtige Tips werden also am Screen quasi vorgelebt – in den ersten Sendungen beschäftigt man sich dabei übrigens mit „Windows 95“.



Es gibt wieder Neues von Neues

## BOCHUMER RITTERSPIELE

Anlässlich der (PC-) Veröffentlichung des neuen Strategicals „Crusade“ veranstaltete GREENWOOD ENTERTAINMENT aus Bochum auf Burg Blankenstein an der Ruhr eine große Release-Party. Nach der Präsentation vor 40 Vertretern von Presse und Handel (z.B. den Chefeinkäufern von KARSTADT und ESCOM) wuchs die Schar der illustren Gäste ab 20 Uhr auf stolze 140 an – und bewunderte schmausend und zechend die Show-Einlagen der eigens engagierten Rittertruppe.



Die neue Sommermode 96



# TOP 100

**Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten  
hier und jetzt zum Direktbestellen!**

**Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen**

\* Ausgesuchte Spitzenqualität  
\* Exklusiv-Software

**Jede Disk nur 5,50 DM**

\* Selbstständig

**Anwenderprogramme  
Szenen-Demos**

\* Für Einsteiger  
geeignet

Wir liefern sämtliche Software  
meist innerhalb von 24 Stunden  
auf farbigen Qualitätsdisketten  
aus. Alle Programme laufen auf  
allen Amiga-Modellen.

Bei umfangreichen  
Softwarekomplexen mit  
mehreren Disketten steht der  
Preis hinter dem Programm. Alle  
anderen Disketten ohne  
Preisangabe kosten  
nur 5,50 DM!  
Also jetzt  
Ausuchen & Bestellen

**Spiele, Spaß  
und Erlebnisse**

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.  
002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?  
003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.  
004 1000 starke Sprüche und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. HIT '96 !!!  
005 Deluxe Lotto Tipps, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags / Mittwochs-Lotto... und...  
110 Adress Master Mit Serienbrief-, Umschlag / Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM  
111 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw. 10,- DM  
006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.  
007 Astronomie Informationen zu jedem Stern: Name, Lage, Alter... Mit grafischer Darstellung.  
112 Computer Lexikon Mit allen denkbaren Computertatbestand für den Einsteiger. 10,- DM  
008 Cross Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER !!!  
009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!  
110 Deluxe Copy Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.  
141 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM  
113 Anfänger Kurs Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM  
011 Komfort Workbench Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz Workbench.  
114 Amiga Atlas Streckenplaner: Berechnet schnellste / kürzeste Strecke. Mit Straßenkarten! 10,- DM  
012 Diagram Profi Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.  
013 Bilanz Erfasst Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!  
014 Autokosten Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel...  
015 Icon Disk Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.  
016 Juke Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.  
115 Game Maker Set Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM  
116 Label Maker Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10,- DM  
017 Main Actor Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienungsfreundlich.  
018 Disk Track Editor Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!  
019 Video Film Verwaltung Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.  
020 Notizblock Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion !!!  
021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.  
022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.  
023 Kassabuch 3.0 Problemlose Ein / Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.  
117 Pro Tracker Die jeweils neueste Version jetzt mit neuen Funktionen !!! 10,- DM  
118 Das Telefonbuch Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Abenteuerrummer, Spaß-Abend, Infos... 10,- DM  
135 C64 Emulator-Pack 100% kompatibel. mit 60 C64-Programmen, Konverter, Ark, Hilfen. 15,- DM  
136 Run It Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM  
119 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Passwort. 10,- DM  
137 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM  
024 Diskettenverwaltung Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen. Sortieren und... und...  
025 Top Timer Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.  
026 Turbo Title Für Multimedia und zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.  
120 Data Master Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM  
121 3D Demo Wahrscheinlich der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM  
138 Alpha & Omega Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträgern. 3 Disks 15,- DM  
027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Incl. 3 weiteren Demos!!!  
028 Rags 2.0 von Sanity Das erstklassige Siegendemo der Party '94 von Szenengruppe Nr. 1 !!!  
122 9 Fingers Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM  
123 End of Misery Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw. 2 Disks 10,- DM  
124 Sequential Techno Compilation Der wahre Techno-Höhepunkt mit Sprachausgabe. 2 Disks 10,- DM  
029 Rave Hour Techno-Musik als MTV-Action-Video-Clip mit garantiertem Durchdreh-Effekt.  
030 ARTE Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!  
031 Let's Party Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.  
125 Capt'n Hini Total abgefahrene Roman-Comics. Ca. 150 Cartoons. 2 Disks 10,- DM  
032 Leck mich! Dutzende Überraschungen. Orbit-Station, Hummipolastikus... Nur A1200, A4000!  
126 16 Mio. Farben Die beste existierende Bilder-Show nur für A1200, A4000! 2 Disks 10,- DM  
033 Multi Megamix III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk.  
142 Odyssey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM  
127 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM  
034 Protracker Musik 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.  
139 Skizze Demo II Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min. 15,- DM  
035 Artwork & Ethic Computerkunst mit Ray-Tracing-Objekten: Raumschiffe, Autos, Phantasie...  
143 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM  
036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!  
037 The End 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.  
038 Trickfilme 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.  
039 Slide'n Musik Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

- 040 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.  
041 Lemmingoids Vom Himmel fallende Lemmings werden gnadenlos abgeballert.  
100 Lemm.Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM  
042 Operation Lemm. Bratendes Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Halten Sie das Fadenkreuz im Visier.  
043 Brettspiele I Mühle und Dame mit ansprechender und gemüthlicher Grafik.  
130 Brettspiele II Gammmon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel! 15,- DM Der Fienner!  
044 Monch Argem... Dich nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.  
045 Scräbel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter können eingesetzt werden.  
046 5 mal 5 Originalspiel der Sat.1-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik und Top-Spielspaß.  
101 Power Pack Unglaublich: 5 starke Topspiele: Dilemma, Poker, Tetrisvarianten... für 10,- DM  
047 Das PEPSI Game Das neue Werbespiel: Känguruh-Rennen, Ölfäßer, Fischfang, NI-Überquerung.  
048 Punica Oase Abenteuerpiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinth und... und...  
049 Hydro Zone Der rasante 3D-Action-Flug durch den Zeitunnel. Schnelle Reaktion ist hier gefragt.  
050 Karamalz Cup Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.  
051 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse. Von der LBS!  
052 Memory Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.  
053 Aztec Challenge Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeitsspielen.  
054 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.  
055 Blocks Denkspiel: Ordnen und Verschieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.  
056 Bomb Pac Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.  
057 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, der totalen Eroberung und Macht.  
102 System Defender Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzuballen. 10,- DM  
058 Kopfjäger Killer-Spiel. Gefährliche Jagd in wilden Straßen nach außerirdischen Monstern.  
103 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM  
059 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.  
060 Space Taxi Legende vom C64: Tolles Raumschiffspiel für geschickte Joystick-Künstler.  
061 Quantum Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinthen.  
062 Megaball II Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.  
063 Paratroid II Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.  
064 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Brisanter Jump'n'Run-Game.  
104 Riskant Original RTL-Game Show mit über 3000 Antworten. 10,- DM  
065 Sky Chase Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung !!!  
066 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.  
067 Shanghai '93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. SUPERHIT!!!  
068 Super Pacman '92 Traumvariante mit neuen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.  
069 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.  
070 Familienabend Sammlung von 6 Kartenspielen, Brett- und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala!  
105 Power Tetris Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt !!! 10,- DM  
071 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.  
072 Tonga Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.  
073 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.  
074 Wilder Westen Die neuartige Ray-Tracing-Grafik bietet alles... Wild-West live... Top-Action !!!  
075 Will Wurm Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurm-Spiel für 1-2 Spieler.  
076 Wonderland Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.  
131 Spielhölle Traumhafter Spielautomat und das legendäre Ping Pong als Neuauflage. 15,- DM  
132 Game-Pack 1 Revolver (Peng-Bumm), Universal Conquest (Strategie im Weltraum) 15,- DM  
133 Game-Pack 2 Blaster (Action-Ballerspiel), Die lustige Schlumpf-Hüp-Jagd. 15,- DM  
140 Todesfahrt Auto-Cross-Rennen mit Unfällen und Action-Sound. 1-4 Spieler. 2 Disks 20,- DM  
134 Heli Simulator Superrealistischer Echtzeitsimulator mit allen 3D-Details. Ballerhit! 15,- DM  
106 Total Fire Hubschrauberkampf! Steuern Sie Ihren Hubschrauber wie ein Profi! 10,- DM  
077 Jurassic Parallax Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung briesanter Untiere.  
078 Alf Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.  
107 Cindy Perfekte, hochauflösende 100%-Fotos von Cindy. 10,- DM  
079 Der rasende Reporter Das wirklich wahre Werbespiel mit Aktionen wie in der Wirklichkeit. Es lohnt sich!  
080 David Copperfield Wie funktionieren seine atemberaubenden Tricks. Sie werden erstaunt sein !!!  
081 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.  
082 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.  
083 Opa Täuschungen Sie werden die Verdrähttheit der Bilder nicht verstehen können.  
106 Roulette De Luxe Eine Spezial-Version aus der Szene: Sagenhaft gemüthliche Grafik. 10,- DM  
109 Reality Show Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Rufen Sie uns einfach an und  
geben Sie die Bestellnummern  
durch. Sie können auch  
schriftlich per Post/Fax bestellen.  
Mindestbestellwert: 10,- DM  
Versandkosten:  
Inland Bar: 2,- DM  
Inland Scheck: 6,- DM  
Inland Nachnahme: 10,- DM  
Ausland NUR Vorkasse:  
Bar: 2,- DM Scheck: 15,- DM

**Sofortbestellung**  
02871 / 18 51 15  
Schnell-Lieferung bis direkt  
vor Ihrer Haustür  
Ohne Preisaufschlag

**Mallander  
Computer GmbH**  
Bärendorstr. 24 46395 Bocholt

Die Nr. 1  
in Deutschland Tel. 02871 / 18 51 15  
Fax 02871 / 18 66 26

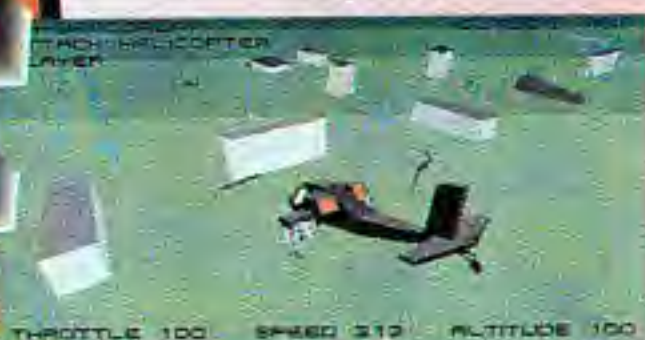
Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!



**Wenn der Ruf der Herbst-ECTS als vorweihnachtliches Software-Barometer noch zutrifft, dann können Eis und Schnee ruhig kommen: Für die nächsten Monate sind sehr interessante Amiga-Titel angekündigt!**



Herbstliches Iso-Gekicke: Total Football



Hebt bald ab: Coala



Straßenfeger mit Turbo: Super Street Fighter II Turbo



Bei unserem Messebummel war freilich nicht zu übersehen, daß das Gros der Hersteller sich längst in der Silbermine verbarrikadiert hat. Soll daher der Software-Nachschub im nächsten Jahr nicht vor verschlossenem CD-Schacht stehen, muß sich die Schillerscheibe schnellstmöglich als Standard am Amiga etablieren – am besten in Verbindung mit mehr RAM und schnelleren Prozessoren. Anders gesagt: Aufrüstung tut not, und zwar bei Hersteller (Escom/Amiga Technologies) und User (Ihr) gleichermaßen!

## 21st CENTURY

Nur AGArianer dürfen ab nächsten Monat Multibälle über die vier Tische des Flipperpakets **PINBALL MANIA** jagen – das aber in schöner Grafik und mit allen Schikanen!

## ACCLAIM

Interplay präsentierte am Acclaim-Stand das neue, alte 3D-Rollenspiel **DUNGEON MASTER II** (Test im Heft) und versprach, bis November den Basketball-Knaller **NBA JAM TOURNAMENT EDITION** herauszubringen, allerdings nur für AGA-Körbchen.

## ACID

Der Nachfolger des mißglückten „Center Court Tennis“ heißt **ANDRE AGASSI TENNIS** und wird der Klasse seines Namensgebers hoffentlich gerecht. Den Mantel des Schweigens hüllte man dagegen um **ABC**: Was hinter dem Titel steckt, wurde partout nicht verraten.

## ADVENTURE SOFT

Die Amiga-Konvertierung des witzigen PC-Adventures **SIMON THE SORCERER II** ist immer noch in der Schwebe – man will erst die Marktentwicklung abwarten.

## ALTERNATIVE

Nur per Info-Zettel kündigte man die Ballerei **RAGE**, den Flipper **THOMAS THE TANK ENGINE PINBALL** sowie den Fußball-Taktiker **TRACKSUIT MANAGER 2** an. Merkwürdige Methode...

## ANCO

Die Fußball-Sim **PLAYER MANAGER 2** überzeugte eher durch hübsche Optik als durch tolles Gameplay, aber vielleicht überarbeitet man ja wenigstens noch den Action-Teil alias „Kick Off 3“.

## ASCON

Ende des Jahres startet der PS-Manager **POLE POSITION: FORMEL 1 TEAMCHEF** – unserem Eindruck nach könnte er seinem Namen alle Ehre machen und sich vom Start weg an die Spitze im Simulanten-Rennen setzen!

## AUDIOGENIC

Ein komplexes Plattform-Abenteuer im „Beast“-Stil verbirgt sich hinter **ODYSSEY**; außerdem stehen AGA- und CD-Versionen des Schiebepuzzels **SUPER LOOPZ** und des von „Thrust“ inspirierten Schwere-Dramas **EXILE** an. Noch kaum gediehen ist dagegen die Arbeit am Knobel-Plattformer **BUBBLE & SQUEAK 2**.

## BLACK LEGEND

In den nächsten Wochen sollen die Polygon-Raserei **LEADING LAP** in Normal- und AGA-Version sowie die Ballerdungeons von **CITADEL** und **SWITCHWORLD** veröffentlicht werden.

## BLACK MAGIC

Die „Gloom“-Macher kündigten für Oktober weiteres Blutvergießen auf Datadisk an – sowie die eigenständige Fortsetzung **GLOOM II**.

## DOMARK

Das deutsche Liga-Drumherum wird demnächst bei **CHAMPIONSHIP MANAGER 2** simuliert; mehr Action verspricht **TOTAL FOOTBALL** mit Iso-Perspektive und einem Gameplay à la „Sensible Soccer“.

## EMPIRE

Die neulich previewte Heli-Sim **COALA** wirft im November die AGA-Rotoren an, anschließend steht die überar-



# SHOW - LONDON '95

beitete AGA-Variante von **EMPIRE SOCCER** ins Haus.

## FLAIR

Obwohl sich bereits ab November zwei **DOUBLE AGENTS** im Stil des „Spion vs. Spion“-Comics fallenreich bekriegen sollen, wurde der Inhalt nur mit den dürren Worten „Plattform“ und „SplitScreen“ umschrieben...

## GAMETEK

Angedroht wurde die CD<sup>32</sup>-Konvertierung der Knuddel-Kabbele **PAWS OF FURY**; mehr Freude versprechen der Weltraum-Fighter **STAR CRUSADER** (Preview in diesem Heft) und der „elitäre“ Space-Trader **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS**. Zudem wird ab November bei **SUPER STREET FIGHTER II TURBO** weitergekämpft.

## GREENWOOD

Hinter dem Arbeitstitel **FAIR PLAY** steckt die Simulation eines Spiele-Magazins: Wer Joker-Redakteur werden will, kann hier ab Frühjahr 96 schon mal üben!

## KRISALIS

Hier sitzt man immer noch am vom SNES-Klassiker „Zelda“ inspirierten Action-Abenteuer **LEGENDS** – und wird es irgendwann vielleicht sogar veröffentlichen...

## LEISURESOFT

Am Stand konnte man sich von den Qualitäten der VR-Brille **I-GLASSES!** überzeugen: Die Zusammenarbeit mit „Gloom“ klappte astrein!

## MANYK

Die frankophilen Dungeonschlächter legen derzeit letzte Hand an die CD<sup>32</sup>-Umsetzung von **FEARS**, zumindest verbesserter Sound und vielleicht auch ein paar neue Zwischensequenzen stehen zu erwarten.

## MINDSCAPE

Der vielfach angekündigte Duell-Flug **EVASIVE ACTION** liegt auf Eis, dafür bekriegen sich ab Oktober zwei Söldner-teams im humorigen Actionstrategical **TINY TROOPS**. Wann der ebenfalls schon tausendfach angekündigte Schiller-Raser **MEGA RACE** endlich ins Amiga-Rennen geht, ist dagegen ganz von der hiesigen CD-ROM-Lage abhängig. Daher nochmals: Aufrüstung ist das Gebot der Stunde!

## OCEAN

Die Zusammenarbeit mit Team 17 trägt bald Früchte: Angekündigt sind der AGA-Actiondungeon **ALIEN BREED 3D**, das bunte Actionabenteuer **SPERIS LEGACY** und der Würmer-Krieg **WORMS**. Weniger spektakulär verspricht der Rugby-Simulator **FINAL OVER** zu werden.

## U.S. GOLD

Auch die Sport-Sim **WORLD CUP GOLF** wird zurückgestellt, bis CD-RÖMer am Amiga Standard sind. Und ob die bereits fixfertig konvertierte Arcade-Knallerei **RAIDEN** jemals erscheint, steht leider ebenfalls in den Sternen.

## VIRGIN

Dem Vernehmen nach ist die CD<sup>32</sup>-Umsetzung des Saurier-Epos **LOST EDEN** fertig, schon in den kommenden Wochen könnte uns die Urzeit einholen!

## VULCAN

Die Vulkanier führten die knuddelige Draufsicht-Puzzerei **TIMEKEEPERS** vor und stellten so die optische Ähnlichkeit mit den vorangegangenen „Valhalla“-Adventures unter Beweis.

## WARNER INTERACTIVE

Zur sehenswerten Saurierprügelei **PRIMAL RAGE** steht alles Wichtige im Preview, ansonsten hatte man wieder die Renegade-Titel **CHAOS ENGINE 2** und **Z** im Gepäck – als neuer Erscheinungstermin wurde das Frühjahr 96 genannt. (rl)



Endlich, die Saurier kommen:  
Lost Eden



Niedliche Söldner: Tiny Troops



Nur im Alphabet das Letzte: Z

## THE WINNER IS...



Einen Freudentag mitten im Messealltag feierte die Siegerin unserer Competition „Action am Amazonas“, **ELKE FRICKE**: Sie hatte eine Flugreise zur ECTS gewonnen und traf dort gemeinsam mit ihrem Sohn **SEBASTIAN** die Macher von „Flight of the Amazon Queen“ und den Ober-Renegaten Tom Watson. Ein Sonderlob geht dabei an die Crew von Warner Interactive für die 1a-Betreuung!

N  
E  
W  
S  
F  
L  
A  
S  
H



# INTERNATIONALE FUNKAUSSTELLUNG IN BERLIN AMIGA-NEWS VON DER IFA



Ende August auf dem Berliner Messegelände, Halle 26, Stand 11: Es war kein Traum, sondern faszinierende Realität – Amigas aller Arten und Größen bis zum Abwinken, die von wahren Volksmassen umlagert wurden!

Verantwortlich für den in letzter Zeit ja eher seltenen Anblick war AMIGA TECHNOLOGIES, die jüngste Tochter(-firma) des neuen COMMO-Eigners ESCOM. Als Zugpferde der Veranstaltung erwiesen sich der 1200er zum Basispreis von 699,- DM samt Malprogi, Textverarbeitung und zwei Spielen (mit 170-MB-Platte für 999,- DM) und der als „Videomaschine“ konzipierte, mit allerlei Erweiterungen (Grafik- bzw. MPEG-Karten, Emulationssysteme usw.) nachrüstbare 4000er Tower. Das mit einem 68040-Motorola-Chip ausgestattete Gerät bietet mit seiner 32-Bit-Architektur hervorragende Möglichkeiten für Desktop-Video, Bildbearbeitung und Multimedia – wovon sich die Besucher mit „Scala“, einer ebenfalls vorgestellten Software für professionelle Multimedia-Präsentationen, überzeugen konnten. Und immerhin benutzen Weltkonzerne wie Philips, McDonalds oder Opel diese Technik!

Um so erfreulicher, daß das leistungsfähige Anwenderprogi zum Lieferumfang des ab 4.500,- DM erhältlichen Towers gehört, dazu eine 540-MB- oder 1-Gigabyte-Festplatte. Ab dem Jahresende wird die Highendmaschine dann auch als „Luxusfreundin“ mit 060-Prozessor erhältlich sein; für reine Zocker kommt freilich statt dessen der kommende 1300er in Frage, welcher in Berlin noch nicht gesichtet wurde. Als interessant für Normalamiganer könnte sich auch der neue Monitor „M 1438 S“ erweisen (der Nachfolger zum berühmten „Mikrovitec 1438“), der erstens unter

Der wichtigste Stand auf der Messe



Die neue „Freundin“ noch im alten Kleid: Amiga 4000 T



Der neue Blickfang: M 1438 S

allen Amiga-Grafikmodi seine Pflicht tut und zweitens mit eingebauten Lautsprechern glänzt – ein ausführlicher Test zum 599,- DM teuren Blickfang folgt im nächsten Heft.

Nicht minder vielversprechend präsentierte sich das Umfeld: Die mit ihrem Quasi-Amiga „Draco“ bekanntgewordenen Jungs von MACROSYSTEMS waren ebenso vertreten wie die Münchner Videospezialistin GABRIELE LECHNER oder VILLAGE TRONIC, die zum Thema „Amiga in den Netzwerken“ ausstellten. In diesem Zusammenhang erwähnenswert ist auch eine elektronische Kreditkarte der ESCOM-Partnerfirma ESD INFORMATION TECHNOLOGY ENTWICKLUNGS GmbH, welche sich zur Abrechnung von Dienstleistungen in Netzwerken eignet. Der Clou daran ist, daß damit die Gebühren völlig unabhän-



Die VR-Sonnenbrille: i-glasses!

gig von der Art der Daten (Bild, Film, Software) und dem Übertragungsweg (CD, Netzwerk, Satellit) berechnet werden können. Bei der VIRTUAL PRODUCTS GmbH handelt es sich ebenfalls um ein mit ESCOM verhandeltes Unternehmen, das u.a. die 3D-Brille „i-glasses!“ und passende Amiga-Software produziert – natürlich war die VR-Sehhilfe ebenfalls auf der Messe zu bewundern. Zum Schluß noch ein schneller Blick auf die DOSen-Landschaft: Auch die neuesten, mit 75 bzw. 100 MHz getakteten Commodore-PCs wurden vorgestellt, und zwar komplett mit Sound- und Grafikkarte, Gigabyte-Festplatte sowie Quadrospeed CD-ROM. Alles in allem scheint das COMMO-Erbe bei ESCOM also in guten Händen zu sein – und das dürfte sicher die wichtigste IFA-Neuigkeit sein! (C. Borgmeier)



# FEARS

Dieses Game wird Dir **verdoomt**  
zu schaffen machen!

Jetzt bei Eurem Händler  
abgreifen oder direkt  
bei uns bestellen!  
© 0 74 31 - 5 43 23

Action satt und ein Fullscreen  
360° Scrolling, wie es auf  
dem Amiga für nicht  
realisierbar gehalten wurde...

...bis jetzt!



Endlich wieder höllisch  
gutes Futter für Deinen

**Amiga 1200/4000 und CD-32**

Attic Entertainment Software GmbH

Sonnaringer Strasse 84 • 72458 Albstadt

Tel. 074 31 - 5 43 23 • Mailbox 074 31 - 5 43 26





# STAR CRUSAIDER



**Weltraumkanoniere mit AGA-Raum-schiff, aufgepaßt: Bei Gametek laufen gerade die letzten Vorbereitungen für dramatische Schlachten im Stil von „Wing Commander“ – die Startrampe ist schon für November reserviert!**

Nachdem Chris Roberts' klassische Space-Opera bald drei Jahre im Amiga-Orbit schwebt, keiner der PC-Nachfolger in Sicht ist und somit bisher kein anderer Weltraumflugi die Sternenhoheit im Commo-Nebel erringen konnte, dürfte Gametek der Verkaufserfolg sicher sein. Allerdings nur unter jenen Aminauten, die entweder einen A1200/4000 oder ein CD<sup>32</sup> in der Heimatbasis herumstehen haben.

Verständlich, denn die Spezialisierung auf AGA-Chips soll nicht zuletzt gewährleisten, daß die schmucke 3D-Optik der vor rund einem Jahr mit 78 Joker-Prozenten bewerteten PC-Version verlustfrei, wenn nicht gar verbessert, auf Amiga-Monitoren auftaucht. So will man die aus Polygonen zusammengesetzten Raumer und Weltraumobjekte samt und sonders mit Texturen überziehen und einen am Amiga bislang nicht gekannten grafischen Detailreichtum präsentieren – ähnliches gab bzw. gibt es hier bis dato allenfalls bei Grafikdemos oder in vereinfachter Form in den Ballerdungeons von „Fears“ und „Gloom“ zu bewundern. Als weitere grafische Highlights verspricht man jede Menge Zwischenbilder mit 256 Farben und gerenderten Charakteren sowie Flüge durch Asteroidenfelder und Nebel, die durch raffinierte

Beleuchtungseffekte sehr realistisch dargestellt werden.

Die im Grunde eher schlichte Rahmenhandlung vom Alien-Überfall auf eine harmlose Weltraumkolonie soll im praktischen Flugbetrieb durch allerlei unerwartete Kehren und Wendungen überzeugen. In rund 100 Missionen beurteilt der Spieler da anhand eines Taktikscreens die Ausgangslage, rekrutiert seine Raumschiff-Crew aus einem Pool unterschiedlich begabter Offiziere – und wechselt mitunter sogar auf die Seite der Aggressoren, um sich dort am (De-) Briefing zu beteiligen! Von derartigen taktischen Plänkeleien abgesehen, wird in der Hauptsache aber natürlich gehallert, bis der Laser glüht. Dabei

gilt es, Patrouillen und Begleitschutz zu fliegen, Angriffe oder Erkundungen zu unternehmen, fremde Satelliten zu durchleuchten und sich halt ganz allgemein als anständiger Space-Held zu bewähren.

Das Arbeitsplatzangebot besteht aus elf Räumen mit unterschiedlichen Eigenschaften und Ladekapazitäten. Ähnlich wie bei „Wing Commander“ wird der Pilot zwischen verschiedenen Blickwinkeln (einschließlich Außenansicht und Missile-View) wählen können, und ein Mission-Recorder inklusive Replay- und Rewind-Funktion erlaubt auch den Rückblick auf vergangene Großtaten. Dazu gibt's Sprachausgabe, FX und diverse Begleitmelodien – ob auch der „elitäre“ Donauwalzer dazugehört, wollten die Macher noch nicht verraten. Egal, in ein paar Wochen wissen wir's ohnehin... (rl)





**Im November sind wieder die Saurier los: Time Warner Interactive will noch vor Weihnachten eine Arcade-Prügelei mit prähistorischen Dimensionen am Amiga von der Leine lassen – streut schon mal Stroh in die Arena...**



Vor Urzeiten schockgefrorene Götter wurden wieder zum Leben erweckt und kämpfen nun in Gestalt turmhoher Jurassic-Echsen um die Vorherrschaft über das Menschengeschlecht; wie klingt das? Nach einer ziemlich kranken Vorgeschichte? Zugegeben, aber die doofe Story dient ja auch bloß als Vorwand für zünftige Keile-reien vor einer wahrhaft grandiosen Frühzeit-Kulisse. Die monströsen Hauptdarsteller für Ataris Arcade-Original wurden seinerzeit aus aufwendigen Drahtmodellen geklont, die man mit einem Kunststoffmantel umhüllt, in Stop-Motion-Technik fotografiert und dann digitalisiert hat – was in der Summe einen Raubtierkäfig mit stolzen 32 MB Umfang ergab! Am Amiga werden da natürlich kleinere Brötchen bzw. Dinos gebacken, doch das äußerst prügelerfahrene Programmier-

team Probe (die meisten Titel aus der Feder der Jungs stehen allerdings auf dem Index...) legt für eine weitgehend originale Konvertierung die Faust ins Feuer. So werden sieben unterschiedlich begabte Riesenechsen vor seitlich scrollender Prähistorik mit Fäusten, Klauen und Zähnen um sich schlagen bzw. beißen, ihr gesamtes Lebendgewicht auf den Gegner werfen, eine Menge Kombitritte, Fatality- und Special-Moves vom Stapel lassen oder schon mal das eine oder andere Menschlein aus dem Hintergrund-Deko als energispendende Zwischenmahlzeit verschlingen. Inwiefern diese Features oder die bislang doch noch arg munter sprudelnden Blutfontänen der Zensurschere für den deutschen Markt zum Opfer fallen, weiß der Hersteller aber bis dato selbst nicht genau.

Damit der Spielfluß richtig fließt, soll das auf voraussichtlich drei Disketten verteilte Game jedenfalls

weder exzessiv nachladen noch häufige Diskwechsel verlangen. Auch Pads will man unterstützen und die versteckten Feinheiten des Automaten erhalten – nach Bonusgames darf also gefahndet werden. Zusätzlich sollen sogar die am Automaten unbekannten Modi „Tug-of-War“ und „Endurance“ die Amigaversion zieren, wobei dann z.B. alle Saurier an einem K.o.-Match teilnehmen. Und obwohl spezielle CD- oder AGA-Versionen nicht geplant sind, verspricht die Grafik ein Leckerbissen zu werden: Durch individuelle Farbpaletten für jedes Urvieh und den Hintergrund sowie die in Echtzeit entpackten Animationsphasen sollen die optischen Verluste gegenüber dem Original minimiert, das Spieltempo aber voll erhalten werden. Toller Dschungel-sound, Kampf-FX und Sprachausgabe bilden schließlich den akustischen Rahmen für das urige Beat'em Up. Der langen Rede kurzer Sinn: Wenn die Verkaufsversion halbwegs hält, was das Vorabmuster verspricht, steht uns ein wahrhaft erschütternder Herbst bevor! (rl)





## MAILBOX



Die Wette aus der letzten Ausgabe haben wir fraglos gewonnen: Tatsächlich haben die meisten Briefe diesmal den jüngsten Amoklauf unserer beamteten Sittenwächter zum Thema. Daß er gottlob bereits wieder beendet ist, soll uns nicht stören – hier spricht das Volk, Herr Staatsanwalt!

# Leserbriefe

## ARBEIT FÜR DEN STAATSANWALT

Jetzt fangen die Herren Beamten ja wirklich an zu spinnen! Wie kann man ein Magazin beschlagnahmen, nur weil dort mal ein Artikel publiziert wurde, der den hohen Staatsdienern nicht ganz in den Kram paßt? Ich bin überhaupt kein Fan von Spielen, bei denen das Blut aus der Packung tropft, aber ich finde, daß Michael im Editorial völlig recht hat: Wie soll man denn wissen, was mit diesem oder jenem Programm los ist, wenn noch nicht einmal darüber berichtet werden darf? Und wenn auch der jeweilige Autor ein Game gut benoten mag, so halte ich uns Leser auf alle Fälle für intelligent genug, daß wir uns eine eigene Meinung darüber bilden können. Man sollte auch bedenken, Herr Staatsanwalt, daß es das letzte Mal, als der Presse verboten wurde, über bestimmte Dinge zu berichten, ein ausgesprochen düsteres Ende nahm! Wenn Sie aber schon unbedingt beschlagnahmen müssen, warum dann nicht auflagenstarke Massentitel wie „Pravda“ oder „Bopcom“? Schließlich diskutieren hier – mit äußerst freizügigen Fotos illustriert – Jugendliche darüber, in welcher Stellung Beate D. aus M. denn nun entjungfert werden möchte. Und das wird dann auch noch als Lebenshilfe verkauft! Oder warum stört es eigentlich kein Schwein, wenn in der „Wild“ wieder mal die Hälfte der ersten Seite von nack-

ten Damen vereinnahmt wird, ganz zu schweigen von den äußerst fragwürdigen Telefonnummern im Innenteil! Aber vielleicht leiden die Münchner Staatsdiener ja einfach nur unter Arbeitsmangel und suchten daher nach einer kleinen Beschäftigung für zwischendurch? Nun, wie jüngst den Nachrichten zu entnehmen war, haben die Kollegen in Hannover dafür etwas zuviel Arbeit mit den Chaostagen der Punks. Wie wär's, wenn die Münchner dort mal aushelfen? Bei diesem Arbeitseifer müßten die Probleme doch im Handumdrehen verschwunden sein – auch wenn es sich in diesem Fall um wirkliche Probleme handelt... schlägt Patrick Hartfil aus Duisburg vor.

*Gut gebrüllt, Löwe! Im übrigen ist es ja nicht so, daß wir hier in München keine wirklichen Probleme hätten: Laut eines Artikels der „Süddeutschen Zeitung“ vom 3. Juli liegen bei der Münchner Staatsanwaltschaft teils seit Monaten und Jahren Anzeigen gegen Schwerestrafkriminelle herum, die von niemandem bearbeitet werden, weil niemand Zeit dafür hat – klar, die Verfolgung der Computerpresse wegen Staatsverbrechen wie dem Veröffentlichen von Anzeigen für Erotik-Software oder der Besprechung von unliebsamen Spielen muß natürlich Vorrang haben...*

*Na, glücklicherweise fanden sich am Landgericht München mittlerweile ja Richter mit einer etwas weniger weltfremden Anschauung. Und glücklicherweise kann*

*sich ein Staatsanwalt auf Profilaufnahme selbst in Bayern halt doch nicht alles erlauben!*

## DER NASENLOSE

Als ich den offenen Brief an den Staatsanwalt im letzten Joker gelesen hatte, fiel mir doch fast die Nase aus dem Gesicht! Was sind denn das für staatsanwaltliche Machenschaften bei Euch in München? Das sind ja Methoden, wie sie hierzulande in grauer (brauner?) Vorzeit an der Tagesordnung waren! Sollt Ihr jetzt etwa einen Hellscher engagieren, der Euch vorher sagt, ob und wann das nächste Spiel indiziert oder gar beschlagnahmt wird? Mal ganz abgesehen davon, daß ich diese Indiziererei ohnehin für Kinderkacke halte: Bei einem Spiel handelt es sich schließlich immer noch um Pixelblut, aber in den Nachrichten sterben allabendlich wirkliche Menschen – und das können sich wirklich noch die Allerkleinsten reinziehen! Aber anstatt die „Tagesschau“ zu indizieren, stürmt man lieber einen Verlag, weil dessen Mitarbeiter sich erdreisten, ein nach Drucklegung beschlagnahmtes Spiel zu testen! Na, dann werden wohl demnächst auch Auto-Magazine kassiert, wenn sich im nachhinein herausstellt, daß einer der getesteten Wagen mit gefährlichen Mängeln behaftet ist, oder was? Normalerweise sollte dieser Staatsanwalt den entstandenen Schaden aus eigener Tasche ersetzen müssen! findet Uwe Zemke aus Meldorf.

*Tatsächlich läuft bereits eine Schadensersatzklage unsererseits, auch eine Dienstaufsichtsbeschwerde gegen den federführenden Staatsdiener ziehen wir in Erwägung. Und selbst wenn Dein Vergleich mit der Tagesschau einer juristischen Überprüfung vermutlich nicht standhalten dürfte, so hast Du doch im Kern ganz recht: Der grundsätzlich durchaus wichtige Jugendschutz darf sich nicht auf ein „Randgebiet“ wie Computersoftware versteifen, solange im TV oft sehr viel Gewalttätigeres bzw. Pornographischeres zu sehen ist – ein Pferd zählt man schließlich auch nicht von hinten auf!*

## EINE LANZE FÜR DEN HANDEL

Euer Clinch mit der Staatsanwaltschaft ist wirklich äußerst ärgerlich, und ich kann Eure Wut durchaus verstehen. Ich frage mich ernstlich, wo bei diesem Ermittlungsverfahren der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit bleibt. Andererseits solltet Ihr aber auch verstehen, daß sich der Handel natürlich so weit wie möglich heraushält, zumal der normale Kioskbesitzer ja nicht wissen kann, daß Ihr unschuldig seid. Stellt Euch mal vor, Ihr hättet einen Kiosk, und eines Tages käme die Polizei vorbei, um Hefte einzusammeln – würdet Ihr nicht auch lieber die ganze Auflage zurückschicken, bevor man Euch am Ende noch selber irgendwelche Straftaten (etwa Verbreitung jugendgefährdender



Schriften) anhängt? Und die Gerechtigkeit? Nun ja, Recht und Gerechtigkeit haben sehr oft nichts miteinander zu tun, so schlimm das auch sein mag. Ich denke aber, daß Ihr bei uns Lesern auch weiterhin so gut ankommen werdet wie bisher. tröstet uns Angelika Keßler aus Friedrichsthal.

*Daß der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit (genau wie die Pressefreiheit) bei den unerhörten Vorfällen mit Filzen getreten wurde, wurde inzwischen ja von höchststrichterlicher Seite festgestellt. Und für den Handel haben wir vollstes Verständnis, zumal im Verlauf der Angelegenheit tatsächlich einige Kioskbesitzer selbst mit Anzeigen zu kämpfen hatten! Die entsprechende Passage im Editorial sollte auch nur verdeutlichen, daß die Staatsgewalt sich hier offensichtlich nicht im geringsten um die Folgen ihres Handelns schert.*

## STEFFI, STEUERN UND EIN SONNENSTICH

- 1) Wie viele Abonnenten habt Ihr?
- 2) Wie konnte es passieren, daß Eure ehemals sechsstellige Auflage auf nunmehr 90.000 gesunken ist?
- 3) Wieso spendiert Michael den Know-Howern dennoch bis 100 Mark mehr als früher? Sonnenstich oder Lottogewinn?
- 4) Kommt „Dungeon Blaster 5“? Eure Mini-Rollis waren nämlich immer genial!
- 5) Verschenkt Ihr auf der Computer 95 in Köln wieder irgendwas?
- 6) Zum schlechten Schluß noch ein paar Bemerkungen dazu, was sich so ein Staatsanwalt doch alles herausnehmen kann! Na ja, Steffi muß sich wenigstens nicht ärgern, daß sie solche Willkür mit ihren Steuern unterstützt, aber was ist mit mir? Ich meine, wenn ein Kind von Programmen wie diesem bewußten Prügelspiel tatsächlich zur Nachahmung animiert werden sollte, dann liegt das vielleicht an den Eltern, aber wohl kaum an dem

Spiel. Im übrigen spielen die „Colonization“-Kids doch auch Kolonisten und Indianer und bringen sich gegenseitig um! Wird „Colonization“ deswegen indiziert? Wohl kaum – obwohl das eigentlich schade ist, denn dann gäbe es wirklich mal was zu lachen... grinst Falk Lüke aus Waldbröl.

1) Die Zahl unserer über alles geschätzten, geliebten, verhätschelten und hiermit allerherzlichst begrüßten Abonnenten liegt derzeit knapp unter 10.000.

2) Na, wie schon? Meinst Du ernsthaft, die große Commo-Krise der letzten Jahre konnte einfach so am (übrigens noch wie vor) auflagenstärksten Amiga-Magazin vorüberziehen? Sie konnte leider nicht.

3) Pssst, davon weiß Michael doch gar nichts! Das finanzieren wir selbst aus den Rücklagen für trockenes Brot und Regenwasser.

4) Sicher, dabei muß der Verlag vor dem Staatsanwalt gerettet werden – und der entpuppt sich am Schluß als Schorsch...

5) Na klar, nur was wir diesmal verschenken, steht noch nicht fest. Gute Worte und freundliche Redakteursgesichter wird's auf alle Fälle gratis geben.

6) Richtig ist, daß es falsch ist, die Verantwortung für die Erziehung zurechnend dem Staat zuzuschreiben zu wollen – die Eltern sind einfach näher am Geschehen. Falsch ist hingegen, daß es richtig wäre, nun auch noch Games wie „Colonization“ indizieren zu wollen; selbst wenn es bei Lage der Dinge fast schon folgerichtig wäre.

## EINE ZENSUR FINDET NICHT STATT!

Ich bin der letzte, der sagen würde, daß man jedes Computerspiel für jedes Alter zugänglich machen sollte, und im Falle des bewußten Prügelspiels wäre ich durchaus mit einer Freigabe ab 18 einverstanden. Aber darüber hinaus? Schon im Grundgesetz steht: „Eine Zensur findet nicht statt.“ Und wenn es sich bei Indizierung oder Beschlagnahme auch nicht im eigentlichen

# „Eine der erfolgreichsten Consumer-messen Europas“



Die große Consumermesse, auf der Sie alles sofort kaufen können  
Köln, Messegelände, Halle 10 & 11,  
vom 10. bis 12. November 1995

Zum ersten Mal auf der Computer '95:  
Amiga Technologies GmbH  
Apple Computer GmbH

# SEE YOU!!!

Hotline

086 42 / 89 99 53

Mailbox

086 42 / 13 36

ISDN 086 42 / 89 99 52

Ein Gewinnzertifikat mit Gewinn

**ICP**

ICP GmbH & Co. KG  
Für 10 (M) / 10 (M)  
Ein Gewinnzertifikat mit Gewinn  
Hintergrund: GONG

**PRO**  
Concept

Gewinnzertifikat  
mit Gewinn  
Für 10 (M) / 10 (M)  
Ein Gewinnzertifikat mit Gewinn

## EINTRITTSKARTENSERVICE

Karten für Erwachsene	à 20 DM	DM
Karten für Schüler/Studenten	à 15 DM	DM
plus Vorverkaufsgebühr	2 DM	DM
<b>GESAMTPREIS</b>		<b>DM</b>

Lieferung nur gegen Vorkasse. Bitte Eurocheck beilegen.

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Plz/Ort: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

Telefon (für Rückfragen): \_\_\_\_\_

Bestelladresse: APC & TPC, Kartenservice COMPUTER '95,  
Dorfstr. 17, 83236 Übersee/Chiemsee





Sinne des Wortes um Zensur handelt, so kommt sie ihr faktisch doch sehr nahe. Mir ist ohnehin unverständlich, wie leichtfertig in letzter Zeit Spiele indiziert werden! Außer in ganz extremen Fällen wie z.B. NS-Propaganda sollte es keine Indizierungen geben, denn Erwachsene können ohnehin selbst entscheiden, was sie spielen wollen, während man das Jugendliehen-Problem mit einer Altersfreigaben-Regelung lösen könnte. In keinem anderen Land wird so drastisch einkassiert wie bei uns; selbst in den USA und England, die ja eher als konservativ und prüde gelten, schüttelt man über unsere Indizierungswut die Köpfe.

In diesem Sinne kann natürlich die absolute Krönung nicht unerwähnt bleiben: die jüngsten Durchsuchungen und Beschlagnahmen bei Digi-Entertainment-Redaktionen! Ja, haben denn die noch alle Steine auf der Schleuder? Wo leben wir denn eigentlich?! Vielleicht wollen die gleich noch ein paar Scheiterhaufen errichten und das ganze „Teufelszeug“ verbrennen? Es endet doch wirklich jedes Mal in einer Katastrophe, wenn Leute über etwas zu entscheiden haben, von dem sie nicht das geringste verstehen! Kommen wir nun zum offiziellen Teil dieses Briefes, denn ich möchte mich für den Lapsus mit dem Phantom-Virus auf der „Pinball Illusions“-CD entschuldigen (Mailbox 9/95). Ich hatte damals noch eine ältere Version von „VirusZ“, die das betreffende File tatsächlich als „Crime92“-Virus identifizierte. Inzwischen habe ich eine aktuelle Version, und siehe da – das Virus ist verschwunden! berichtet Helmut Sauter aus Langenargen.

*Auch wenn uns für diese Aussage der eine oder andere krenzen würde: In Einzelfällen halten selbst wir eine Indizierung und damit ein Jugendverbot bei Spielen für angebracht. Eine Beschlagnahme und damit ein generelles Verbot (wie beim besagten Prügelspiel geschehen) scheint uns indessen ausschließlich für extre-*

*me Auswüchse wie NS-Propaganda oder ganz, ganz harte Pornographie richtig zu sein. Auch würden wir beispielsweise nie Sektenpropaganda veröffentlichen und haben da im Fall einer einmalig durchgerauschten Anzeige für Bücher des Oberscientologen Ron Hubbard bereits bewiesen, daß wir nicht auf Kohle um jeden Preis aus sind – um so ärgerlicher, daß man gerade uns nun in just diese Ecke stellen wollte! Zumal von einer Amtsperson, die (wie Du ganz richtig vermutet hast) tatsächlich von der Materie wenig Ahnung hat: Man wollte uns doch allen Ernstes eine Ausgabe des PC Jokers beschlagnahmen, weil dort für das neue SSI-Game „Renegade – Battle for Jakob's Star“ auf CD-ROM geworben wurde – und es ein 1988 (!) indiziertes Spiel ähnlichen Namens für den C64 (!!) gibt! Unsere Einwände wischte der Herr Staatsanwalt zunächst mit der Begründung beiseite, „das seien doch nur Tricks, um indizierte Software zu verkaufen“ – erst die BPS (!!!) konnte ihn vom wahren Sachverhalt überzeugen!*

*Wunder gibt es also immer wieder – wie Du ja selbst gerade anhand Deines ominösen Virus feststellen konntest...*

### BAYERN IST BESSER ALS SEIN RUF

Ich finde es gelinde gesagt bedenklich, wenn sich in Deutschland Unschuldige wieder vor der Staatsmacht fürchten müssen, aber wenigstens seid Ihr nicht die einzigen Geschädigten: Seit Jahren bekämpfe ich hier nämlich mit Hilfe des Amiga Jokers erfolgreich das allen Nordlichtern in die Wiege gelegte Vorurteil, daß in Bayern eine deutliche Mehrheit der Einwohner schrecklich konservativ, verstockt und insgesamt merkwürdig sei. Die bislang verzeichneten Erfolge wurden nun leider durch das exakt ins Klischee passende Verhalten der Staatsanwaltschaft schlagartig zu nichte gemacht... bedauert Gunnar Schuster aus Schlamersdorf.

# Das Sammlerstück

## MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!



EXKLUSIV

TELEFONKARTE 6 DM

die No. 1

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

NUR 29,- DM

Bestelladresse : Joker Verlag - „JOKER SHOP“ - Bretonischer Ring 2 - 85630 Grasbrunn (Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)



Auch in diesem Sinne nochmals unsern Dank an die bayerischen Richter des Münchner Landgerichts – selbst wenn die unsichtigen Honoratioren diese Form der Wiedergutmachungsarbeit bei der Urteilsfindung vielleicht gar nicht berücksichtigt haben...



Als neutraler Beobachter möchte ich gerne mal was zum Thema Softwareindizierung schreiben – neutral insofern, als es bei uns in Österreich derlei nicht gibt. Während in deutschen Ländern die „heißbegehrte“ Indexliste kursiert, dürfen wir uns über eine mit empfehlenswerter Software freuen (manchmal lernt man ja doch aus den Fehlern anderer). Eine empfohlene Altersangabe, wie sie die USK praktiziert, finde ich grundsätzlich okay, aber da gibt es noch eine andere (kenntlich an EU-Sternen unter der Aufschrift „ELSPA“), deren Empfehlungen komplett daneben sind: „Street Fighter II“, „Descent“ oder „Lands of Lore“ empfohlen ab drei Jahren – was soll das?

Und nun noch etwas zur Erheiterung: Kürzlich sah ich im ORF einen Beitrag mit dem ach so großartigen Titel „Wie frauenfeindlich sind Computerspiele?“. Einmal dürft ihr raten, worüber da hergezogen wurde. Volltreffer: Nach einem kurzen Strippoker-Intro wurde „Bling!“ geschlachtet! Ach, diese armen Schwestern, vollbusig und blöd! Die männliche Besatzung (immer voll auf Draht und pflichtbewußt – was ist wohl blöder?) wurde natürlich nicht erwähnt. Tja, und am Hintergrundmonitor war Larry voll im Bild – vor lauter Empörung habe ich mir die derzeit leider nur am PC erhältliche komplette Larry-Serie zugelegt, um ihm die Leviten zu lesen. Was doch nicht alles diskriminiert, wenn man nur lange genug sucht – es lebe der Computer-Unterschied! verabschiedet sich Claudia Fischer aus Wien.

Die Altersfreigaben der ELSPA, dem europäisch/englischen Ge-

genstück zum deutschen VUD, sind fraglos oft ziemlich daneben – weshalb sie hierzulande auch völlig zu Recht nicht anerkannt werden. Dein Beispiel einer umgekehrten BPS-Liste zeigt hingegen tatsächlich recht deutlich, was Geistes Kinder wir Deutschen sind: Immer noch gibt man (ja oft genug gerade reizvollen) Verboten den Vorzug gegenüber sinnvollen pädagogischen Hilfestellungen. Da wirkt der himmlische ORF-Beitrag schon fast beruhigend, da er deutlich macht, daß auch in Österreich nicht alle, die etwas zu sagen haben, auch etwas Vernünftiges zu sagen wissen. Noch beruhigender freilich, daß selbstbewußte Frauen wie Du nicht auf derlei Pseudo-Feminismus hereinfallen!



Einen echt netten Unterstützungs-Brief bekamen wir von Martin Vetterling aus Stade. Wir drucken die entscheidende Passage denn auch gleich mal ab und rufen Euch auf: Weiter so, Leute!

Amiga 500, 1000, 2000, 3000, 4000, 5000, 6000, 7000, 8000, 9000, 10000, 11000, 12000, 13000, 14000, 15000, 16000, 17000, 18000, 19000, 20000, 21000, 22000, 23000, 24000, 25000, 26000, 27000, 28000, 29000, 30000, 31000, 32000, 33000, 34000, 35000, 36000, 37000, 38000, 39000, 40000, 41000, 42000, 43000, 44000, 45000, 46000, 47000, 48000, 49000, 50000, 51000, 52000, 53000, 54000, 55000, 56000, 57000, 58000, 59000, 60000, 61000, 62000, 63000, 64000, 65000, 66000, 67000, 68000, 69000, 70000, 71000, 72000, 73000, 74000, 75000, 76000, 77000, 78000, 79000, 80000, 81000, 82000, 83000, 84000, 85000, 86000, 87000, 88000, 89000, 90000, 91000, 92000, 93000, 94000, 95000, 96000, 97000, 98000, 99000, 100000.

Rettet den JOKER  
VERLAG!!



- 1) Warum ist Brork so häßlich und Brigitta so sexy?
- 2) Bei welchem Softwarehersteller finde ich eine feste, gutbezahlte Anstellung als Grafiker oder Spieledesigner, um somit schließlich Millionen zu schelfeln?
- 3) Ist es wahr, daß es wegen der

## Media Point

jetzt 4x in Berlin  
Neuer Markt - Jochenstraße 28/29  
Südwest - U-Bahnstation 19  
Friedrichstraße - Hagen 30-100  
Spandau - Nordendstraße 82  
Gropiusstraße 100-101

Verkauf  
Ankauf  
Tausch

### Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Alien Breed Tower Assault	3D Construction Kit
Alien Olympia *	Alien Breed Special Edition
Approach Trainer	A-Train (incl. Construction Kit)
ATR - All Terrain Racing	B-17 Flying Fortress
Aufschwung Ost	Battlehawks 1942
Award Winners Platinum	Beneath A Steel Sky SONDERPOSTEN 9,95
Base Jumpers *	Borog Brothers
Batman Sue *	Black Gold
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	Blasnet SONDERPOSTEN 19,95
Brutal (Powers of Fury) *	Chuck Rock 2 - Son of Chuck
Bureau 13 *	Das Schwarze Auge - Schicksalsklinge
Cartoon Dasher *	Death of Glory (dt.) SONDERPOSTEN 29,95
Cartoon Dasher *	Der Clou
Colonization (dt.)	Der Fahrer
Dawn Patrol (dt.)	Desert Strike
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	D-Generation (nur für A1200)
Der Meister (dt.)	Die Siedler
Der Reader (dt.)	Dogfight
Die Nordländer *	Dune (dt.)
Doppelgänger (Analog + WD Edition)	Dune 2 (engl.)
Dräken Web	Eishockey Manager
Erben der Erde	Elite 2 (dt.) SONDERPOSTEN 19,95
F1 World Championship Edition	F-19 Stealth Fighter
FIFA Soccer	F-117 A Nighthawk
Flight of the Amazon Queen *	Fields of Glory SONDERPOSTEN 19,95
Hammer - Die Expedition	Formula 1 Grand Prix SONDERPOSTEN 19,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	Gnarl
Hattrick (BM 3.0) Supporter	Gunship 2000
Hattrick (Karrieren) *	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)
Hollywood Pictures	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)
Jungle Strike	Indiana Jones 500
Kingpin - Arcade Sports Bowling	Ishar 1
Kings Quest 6 (dt.)	Ishar 2
Kolumbus	Ishar 3
Lords of the Realm	K.G.B. 5,95
Lothar Matthäus Super Soccer	Lothar Matthäus
Mad News *	Midwinter 2 - Flames of Freedom
Oldtimer	Monkey Island 1 (dt.)
Overlord	M.U.D.S.
Pizza Connection	Nascar Challenge
Quarter Pole (dt.) *	No.1 Collection (R.C.M., Transworld, Inveit)
Rally Championships	Pirates
renTrainer	Populous 2
Roadkill *	Prince of Persia
Sensible Golf	Red Baron
Sensible World of Soccer	Reunion (dt.)
Sports Legacy *	Sim Ant, Sim Earth je 39,95
Star Crusader *	Skidmarks
Stardust Special Edition *	Sleepwalker Ocean
S.U.B. *	Soccer Kid
Super Skidmarks	Space Quest 1
Super Street Fighter 2	Space Quest 4
Theme Park (dt.)	Starlord SONDERPOSTEN 19,95
Top Gear 2	Syndicate (engl.)
Turbo Trax	Tomado
UFO - Enemy Unknown (dt.)	Tridlers
Vincop	UFO - Enemy Unknown (nur für A1200)
Whales Voyage 2	U.S. 2 (Universal Military Simulator 2)
Whizz	Wing Commander (dt.)
Zenit	Winger
Zepplin (dt.)	Zak Mac Cracken

Games speziell für A1200	Zubehör
Alien Breed 3D *	externe 3,5"-Disk/Steuerung
Bling! (3 MB RAM, Festplatte)	ext. Festplatten für A500, z.B. 545 MB ab 99,-
Der Seelensturm	Maus für alle Amigas
Dachstuhlbuch *	RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500
Dungeon Master 2 *	RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500
Elite 3 (1st Encounters) *	RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+
Erben der Erde *	RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600
Felix *	Schaltel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)
Front Lines (dt.) *	Schaltel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)
König der Löwen	Staubschutzhülle für A500, A1200 je 19,95
Guardian	3,5" MF 2DD ab 5,95
Hattrick (Karrieren) *	
Roadkill *	
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	
Super Street Fighter 2	
T.F.X. *	

Amiga CD 32	Joysticks
Hier hat eine kleine Titel-Auswahl - weitere folgen!	Competition Pro Joystick ab 24,95
Alien Breed 3D *	Competition Pro Mini Joystick ab 24,95
Beneath A Steel Sky SONDERPOSTEN 9,95	Control Pad 19,95
Blasnet	Quickjoy 1 7,95
Elite 3 (1st Encounters) *	Quickjoy Supercharger 19,95
Erben der Erde *	Quickjoy TopStar 39,95
Felix *	
Fury of the Furies SONDERPOSTEN 15,95	
Guardian	
Megarace *	
Pinball Illusions	
Roadkill *	
Speedball 2	
Super Skidmarks	
Syndicate	
T.F.X. *	
Theme Park (dt.)	
Game Pad speziell für CD 32	

\* Teil Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne verschicken. Fordern Sie auch unter Angabe Ihrer Systemtype gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an! Versandkosten: Vorkasse: 6,95 DM - Kreditkarte: 9,95 DM Nachnahme: 9,95 DM + 3,- MwSt. Gebühr der Post ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte!): 15,- DM Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung - einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.



Neue Versandanschrift!  
Media Point Vertriebs GmbH  
Bismarckstraße 63  
12169 Berlin (Steglitz)

Bestellannahme  
Telefon (030) 794 72 111  
Telefax (030) 794 72 199

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



## Amiga CD-ROM CD32

3D Arena	44.-	Alfred Chicken	9.90
Amiga Tools 2	49.-	All Terrain Racing	49.-
Aminet 7/8 je	19.90	Base Jumpers	39.-
Aminet Box	49.-	Benelactor	29.-
Amiga FD Inside	22.-	Brian the Lion	24.-
AMOS PD CD 2	44.-	Chuck Rock 1+2 je	29.-
Da Capo	39.-	Elite 2	39.-
Demo Collection 1	29.-	Flink	39.-
Demo Collection 2	39.-	Gamer Gold Coll.	49.-
Deutsche Edition 1	9.90		
Euroscene	38.-	Helmdoll 2	33.-
Fresh Fish 10	29.-	Kingpin	33.-
Fresh Fonts 1+2 je	33.-	Out To Lunch	15.-
Global Amiga Exper.	29.90	Overkill / Lunar C	15.-
Magic Illusions	22.-	PGA European Tour	39.-
Meeting Pearls	9.-	Pinball Illusions	59.-
Meeting Pearls 2	17.-	Power Games	14.90
Megahits 1+2 je	19.-	Roadkill	59.-
Megahits 3-5 je	29.-	Simon the Sorcerer	39.-
Network CD	39.-	Skeleton Krew	59.-
Now That's ... 1+2 je	19.-	Speedball 2	39.-
Pandoras CD	14.-	Soccer Kid	29.-
Prof. IFF/PCX Clip 2	44.-	Striker	29.-
RHS DTP Collection	39.-	Super Skidmarks	59.-
Town of Tunes	19.-	Superfrog	29.-
United Public Domain	54.-	Syndicate	64.-
Ten on Ten 10 CD	89.-	Tower Assault	59.-

Saur/AMOK2	19.-
64er CD	29.-
Ultimedia 1/2 je	8.-
Dark Seed	29.-
Jungle Strike	33.-
Humans 1&2	24.-
Kid Chaos	29.-
James Pond-2	9.90
Ultim. Body B.	39.-
Katalog gratis!!!	

### Versand

**Laser-Druck-Service GbR**  
Banater Str. 27 47178 Duisburg  
Versand: Post-NN 9,- DM  
VK(Scheck o. Bar) 6,- DM  
Ausland (nur VK) 18,- DM  
Tel.: 0203-4791607  
Fax: 0203-4792255

### Ladenverkauf

**Multimedia Corner**  
Friedr.-Eberl-Str. 431  
47178 Duisburg-Walsum  
tägl. 10-13h u. 15-18-30 h / Sa. 10-13h  
Amiga CD32 PC 3DO

## MAILBOX



BPS nie ein Gruppenfoto der Joker-Redaktion gegeben hat?

4) Warum ist bei Euren Prominenten-Interviews nie eine Kontaktadresse dabei?

5) Wie heißt der Mochtegem-Nostradamus, der die letzte Joker-Seite verfertigt? Diesen Knaben sollte man vierteilen oder zum deutschen Meteorologenverein verbannen!

6) Man munkelt, die Erde sei rund. Ist da was Wahres dran? rätselt C. Sobotta aus Erfurt.

1) Sagen wir nicht – sonst wacht womöglich der Staatsanwalt wieder auf!

2) VTO Productions? Beate Uhse Software?

3) Korrekt, bei einem Gruppenfoto wäre nämlich zuviel nackte Haut auf einmal zu sehen – das ist pornographieverdächtig!

4) Um unsittlichen Angeboten keinen Vorschub zu leisten, weshalb sonst?

5) Du, das ist jetzt aber echt gewaltverherrlichend! Hast Du schon mit Deinem Anwalt darüber gesprochen?

6) Ja, aber es ist verboten, darüber zu reden: „Rund“, das klingt irgendwie sexistisch und politisch unkorrekt. Sagen wir also lieber, die Erde sei nicht gerade ausgesprochen eckig und quasi irgendwie kantigfrei...

## UND EWIG LOCKT DAS WEIB

Brork. Du Schönlings, wieso ist bloß ein gutausssehender Höhlenmensch wie Du nicht verheiratet? Liegt es daran, daß Du immer diese protzige Keule mit Dir herumträgst? Liegt es an Deiner altmodischen Frisur? Sind es Deine Füße, die zum Himmel stinken? Nein, wahrscheinlich wird es einfach daran liegen, daß es außer Dir auf der ganzen Welt praktisch keine Höhlenmenschen mehr gibt! Tja, aber so ungelöst kann man das Problem einfach nicht in der Gegend herumstehen lassen, weshalb ich, mit Hilfe meiner „Freundin“, eine Brorkine hergestellt habe. Wo? Nun, in meinem Labor bei Bern! Du kannst sie gleich abholen kommen!

ködert Chris Aberhard aus Wabern in der Schweiz.

In Deinem Labor bei Bern? Na, dann wird Brork wohl ohnehin zu spät kommen...



Das hat man nun davon, daß man einmal ein Spiel kauft, ohne Euren Testbericht abzuwarten, aber der günstige Preis von „Speedball 2“ in der aktuellen CD-Version war einfach zu verlockend – wo kriegt man schon noch ein Spiel für unter 50 DM? Aber von glasklarer Sprachausgabe, knackigen Sound-FX und 256 Farben keine Spur! Statt dessen tönte eine statische Applaus-Sülze aus den Lautsprechern, und ich kam mir vor, als ob ich vor einem PC-XT hockte! Was die Bitmap Brothers sich bei dieser Umsetzung gedacht haben, wird mir wohl für immer ein Rätsel bleiben... glaubt Olaf Gaide aus Hessisch Oldendorf.

Wie Du im aktuellen Testbericht nachlesen kannst, war die schillernde „Ballerei“ der Bitmaps auch für uns eine ziemlich Enttäuschung. Allerdings muß man (neben dem von Dir bereits angesprochenen Tiefstpreis) auch die derzeitigen Gegebenheiten an CD<sup>2</sup> berücksichtigen, und was es da so an Genre-Konkurrenz gibt, läßt den verschlimmbesserten Klassiker dann wieder um Klassen besser aussehen, stimmt's?



Wenn Michael nicht mehr Berichte von und über Daisy druckt, dann will meine Hündin Cora bei Euch vorbeikommen und ihn ins Bein beißen. Sie meint, es müßte mehr für den Hund im Heft sein. Habt Ihr z.B. schon mal daran gedacht, Werbeverträge von Frohleck oder Schlappi an Land zu ziehen? schlägt Manfred Erb aus Grönstadt vor.

Uns doch egal, was Dein Klotz

## communication GmbH Tel. 02241-42679

Industriest. 10 53842 Trolsdorf-Oberdorf Fax 02241-43197

Produktbezeichnung	Art.	Anl.	DM	Produktbezeichnung	Art.	Anl.	DM
ALIEN OLYMPICS	SPO	DA	58	RAIN TRAINER	SPO	DA	80
ARMED GEDDON 2	ACT	DA	52	REUNION	STR	DA	54
ATR-ALL TERRAIN RAC	SIM	DA	53	RINGS OF MEDUSA	STR	DA	58
BASE JUMPERS	GES	DA	51	RISE OF THE ROBOTS	ACT	DA	62
BATTLEDOGS	GES	DA	42	ROADKILL	SIM	DA	59
BENEFACOR	GES	DA	53	ROADKILL	ADV	DA	62
BINGO	SIM	DA	79	ROBINSON'S REQUE	STR	DA	62
BLOODNET	ADV	DA	62	RUSSELLSHEIM	ACT	DA	52
BRUTAL	777	DA	63	RUFF & TUMBLE	ACT	DA	52
BUGS	777	DA	58	RUFFIAN	ACT	DA	59
BUNDESLIGA MA. 3	SIM	DA	78	SILB	STR	DA	58
BURP'N'BLURP	SPO	DA	57	TELESTURM	777	DA	59
BUREAU 13	ADV	DA	62	SENSIBLE GOLF	SPO	DA	62
CARIBBEAN COASTER	SIM	DA	68	SENSIBLE W.O. SOCCER	SPO	DA	62
CHARTERFLYER	SIM	DA	62	SHADOW FIGHTER	ACT	DA	59
COLDWATER	STR	DA	76	SHAG-FU	ACT	DA	58
CROSSCHECK	SPO	DA	48	SIERRA SOCCER 'WOL	SPO	DA	54
DELFINE CLASSICS	SAM	DA	58	SIMCITY DELUXE	SAM	DA	62
DER CLOU-MPHOROK	ZUS	DA	48	SPACE ACADEMY	777	DA	59
DER MEISTER	SIM	DA	58	SPECIAL FORCES	ACT	DA	79
DER REIDER	SIM	DA	80	SPEED LEGACY	777	DA	58
DIE BEISLER	SIM	DA	52	STAR CRUSADER	SIM	DA	62

## PREISLISTE

kostenlos anfordern!

System angeboten!

COFFELPAP	SIM	DA	68
DREAMWES	ADV	DA	68
EVASIVE ACTION	SIM	DA	57
ERKEN DER ERDE	ADV	DA	69
FIELDS OF GLORY	STR	DA	43
FIFA INTERN. SOCCER	SPO	DA	50
FINAL OVER-A. SP. CR.	SPO	DA	34
FLIGHT OF THE AMA.	ADV	DA	62
FORMULAR ONE DVA.	SPO	DA	79
GRAFTGOLD	ROL	DA	88
GUARDIAN	777	DA	59
GUNSHIP 2000	SIM	DA	88
HAMSE - DIE EXPED.	SIM	DA	48
HATTRICK	SIM	DA	60
HEIMDOLL 2	ADV	DA	61
HIGH BEAS TRADER	STR	DA	62
HISTORYLINE 1914-1918	STR	DA	52
HOLLYWOOD PICTURES	STR	DA	68
IMMIGRANT UNTIL CAU.	ADV	DA	68
ITS INTERN. CRICKET	SPO	DA	55
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	59
KICK OFF 2 - EUROPE	SPO	DA	52
KID CHAOS	ACT	DA	18
KINGDOMS OF GERM.	STR	DA	68
KINGS QUEST 3	ADV	DA	64
LEMMINGS 2	GES	DA	58
LILLYPUP	GES	DA	62
LORDS OF THE REALM	STR	DA	62
MAD NEWS	SIM	DA	68
MARVIN'S MARY. AD.	ADV	DA	62
MICRO MACHINES	SIM	DA	48
MR. NUTZ	GES	DA	52
NEW W. OF LEMMINGS	GES	DA	58
NORDLÄNDER	SIM	DA	82
OLYMPER 2	SIM	DA	68
OVERLORD	SIM	DA	62
PINBALL FANTASIES	SIM	DA	50
PIZZA CONNECTION	SIM	DA	79
POWERDRIVE	SIM	DA	50
QUARTER POLE	STR	DA	64
QUICK	GES	DA	57

Schnellversand gegen Aufpreis. Versandkosten incl. Nachnahme 10.50 DM. Vorkasse (EC-Scheck) 7.50 DM. Lieferung Ausland erfragen. Einige Spiele (1) waren bei Anzeigenschluss noch nicht lieferbar. Auslieferungstermin erfragen. Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung von Spielen nehmen wir an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telet. Absprache möglich! Amiga



denkt: Wir haben uns über die Aufhebung der Beschlagnahmen hier alle einen Haaren ausgefreut – da wird Cora wohl weiterhin am Gammalknochen nimmeln müssen...



Vor ein paar Wochen fiel mir beim PD-Händler eine Diskette in die Finger, auf der stand „Doom – jetzt auch für Amiga“! Neugierig geworden, legte ich mir das Teil zu und mußte feststellen, daß ein Programm namens „Escape from Mount Doom“ über meinen Monitor flimmerte. Mit dem bewußten PC-Ballerdungeon hatte das Game buchstäblich nix zu tun – und einen Umtausch lehnte der Händler mit dem Hinweis ab, das sei ja auch nicht ausdrücklich behauptet worden. Kann man dagegen nichts unternehmen? grollt Marius Markowski aus Gelsenkirchen.

Nun, vielleicht könnte ein Anwalt etwas unternehmen – wird er aber nicht, bei einem Streitwert von ein paar Märkern. Immerhin haben wir den Vorfall ja nun als Warnung an weitere Amigos gedruckt, die auf den unseriösen Bauernfang hereinfliegen könnten. Also, laßt Euch nicht für doom verkaufen: Die PC-Kerker sind erstens indiziert und zweitens nicht für den Amiga erhältlich!



Als ich neulich Euren aktuellen Multimedia Joker aufschlug, sah ich etwas Schreckliches: Papa Joe mit Vollbart! Argk, wie konnte er uns so was antun? Nichts gegen Herrn Netzelbeck, aber sagt ihm bitte, er soll sich die Gesichtsserviette wieder abrasieren! Im übrigen sieht er ohne Bart meinem Geschichts-, Wirtschafts- und Englischlehrer recht ähnlich – treibt sich Joe vielleicht auch an der Beireis-Realschule herum, und nennt er sich dort Hans-Joachim (ha!) K.?

Jetzt zum von Escom geplanten Neu-Amiga: Tolle Sache, aber warum soll er einen PowerPC-Prozessor bekommen? Ich will einen richtigen Amiga und keinen PC im Amiga-Gehäuse! moniert Christoph Memmert aus Helmstedt.

Soviel zu Deiner haarigen Beschwerde: Joe hatte früher bereits eine solche Gesichtsmatte (nachzuprüfen in älteren Ausgaben) und hat sie bloß abrasiert, um dem von ihm hochgeschätzten Lehrkörper Deiner Schule ähnlicher zu werden – als man ihm dann aber mitteilte, daß er ohne Bart sämtliche Schönheitspreise der DWG (Deutsche Waldschraus Gesellschaft) zurückgeben müsse, ließ er das Gewächs natürlich gleich wieder sprießen. Was nun die neue Escom-Hardware betrifft, ist unseres Wissens für den 130er der 68030-Prozessor in der Diskussion, was auch Sinn macht, da der 640er nicht völlig spielekompatibel ist. Aber selbst wenn spätere Modelle einen PowerPC-Chip hätten, so können wir Dich dahingehend beruhigen, daß der abgesehen vom Namen mit einem herkömmlichen PC wenig gemein hat – tatsächlich handelt es sich hier um eine Gemeinschaftsentwicklung von Apple, Motorola und IBM.



Nach jahrelanger Treue hat mich mein guter alter 500er-Monitor verlassen. Da mir ein neuer zu teuer ist, möchte ich meinen Amiga per Scart-Kabel an den Fernseher anschließen. Drückt das sehr auf die Bildqualität, oder reicht's noch für „F-117“, „Gunship“ und dergleichen? hofft Daniel Diehl aus Hofheim.

Scart ab: Die angepeilte Verbindung klappt astrein und garantiert besten Durchblick – selbst aus nicht so großen (Flug-) Höhen.



Ich weiß zwar, daß mein 500er nicht dem neuesten Stand der

**Computersoftware Schneider**  
Carola & Michael (030) 3043156  
Reichsstr. 50 - 14052 Berlin - Fax (030) 305 17 03

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
Aladdin dt. A1200	89,90	Fields of glory dt.	49,90	Seelenfurm dt.	79,90
Aufschwung Ost dt.	59,90	Hattrick (Hattron) dt.	79,90	Shadowfighter dt.	59,90
Arctos dt.	74,90	Hattrick - die Expedition dt.	49,90	Sim Life dt.	59,90
Battle Team dt.	64,90	Heimfall 2 dt.	59,90	Simon the sorcerer dt.	59,90
Beneath a steel sky dt.	59,90	History Line 1914-18 dt.	59,90	Simon the sorcerer 2 *	89,90
Bing dt.	89,90	Hollywood Pictures dt.	79,90	Software Manager dt.	59,90
Bubble & Squeak	54,90	Jungle Strike dt.	59,90	Starlord dt.	74,90
Bundesliga M Hattrick dt.	84,90	Kings Quest 6 dt.	59,90	Super Skidmaria dt.	59,90
Christoph Columbus dt.	69,90	König der Löwen A1200 dt.	59,90	Subwar 2050 dt.	74,90
Colonisation dt.	79,90	Legend of Valour dt.	49,90	Syndicate dt.	69,90
Dawn Patrol	69,90	Lemmings 3 dt. A1200	64,90	Theme Park dt.	59,90
Death or glory dt.	59,90	Lollypop dt.	59,90	Top Gear 2 dt.	49,90
Der Clou dt.	59,90	Lotus Trilogie dt.	64,90	Tornado dt.	54,90
Der Patriarch dt.	69,90	Mad News dt.	69,90	Tower Assault dt.	54,90
Der Reeder dt.	89,90	Micro Machines 2	59,90	Turrican 3 dt.	49,90
Die Siedler dt.	64,90	Oldtimer dt.	59,90	Ufo-Enemy unknown dt.	74,90
Doppelpass dt.	89,90	Overlord dt.	79,90	Unendliche G. 2 dt.	49,90
Dungeons Master 2 dt. *	89,90	PGA European Tours dt.	69,90	Virocop dt.	54,90
Der Seelenfurm dt.	79,90	Pinball Fan/Dreams dt.	59,90	Whales Voyage 2 dt. *	74,90
Eishockey Manager dt.	49,90	Pizza Connection dt.	59,90	Wing Commander dt.	49,90
Elite 2 frontier dt.	59,90	Ran Trainer dt.	69,90	X-Copy & Tools dt.	59,90
Erben der Erde dt.	59,90	Reunion dt.	59,90	Zeewolf dt.	74,90
FIFA Soccer dt.	59,90	Rise of the robots dt.	59,90	Zeppelin dt.	74,90
Flight Amazon Queen dt. *	84,90	Russeisheim dt.	69,90	Zool 2 dt.	49,90
Feats (A1200) dt.	69,90	Sensible World of Soccer dt.	69,90	Zool dt.	49,90

**Versandkostenfrei für Selbstabholer**  
nur nach Vereinbarung - kein Laden

**Lösungshäfte je 19,90 DM - 3 Stück = 49,50 DM**

Abandoned Place 1 o 2	Dreamweb	Indy 3 o 4	Lure of the temptress
Amberstar	Dungeons Master	Ishtar 1,2 o 3	Might & Magic 3
Ambermoon	Erben der Erde	Koel the thief	Monkey Island 1 o 2
Beneath a steel sky	Elvira 1 o 2	Kings Quest 1-4	Powermonger
Buck Rogers 1 o 2	Eye of beholder 1,2 o 3	Legends of Valour	Sim City
Colonels Bequest	Goblins 1 o 2	Loom	Simon the Sorcerer
Die Kathedrale	Heimfall 1 o 2	Lords of doom	Warcworks

**10 SPIELE PAKET - nach unserer Wahl 125 DM**

**jedes Spiel 19,90 DM - 5 Stück = 80 DM**

Archipelagos, Atomino, Battle Master, Blade Warrior, Blasteroids, Bonanza Brothers, Brainblasters, Circus Attractions, Cool World, Crossbow-Legend of W.Tell (Adv) dt, Curse of Ra, Cyberworld, Cybercon 3 (Strategie) dt, Deadline (Infocom), Devlin's Design (Knobelei), Disc, Final Command, Globulus (Gesellschaftsspiel), Gravity, Ilyad (Shoot them up), Impossamole, Interphase dt, Jetsons Kart the thief (Adv), Killing Cloud dt, Loope (Knobelei), Matrix Marauders (Pyg), Mean Streets dt, Moonfall dt, Nebulus/Nevevmin (Pyg), O.B.Y.I., Phantasia Bonus Ed (Ruf), Pipernaria, Plague (ähnlich Turnman), Power up (Sam), Puffys Saga, Resolution 101, Sir Fred, Shuffle (Denkspiel), Skweek, Sorcerer (Infocom), Speedball, Spellbound (Pyg), Startrash, Stryx (Pyg), Suspicious Cargo (Adv) dt, Three Stages, Thyphoon Thomson, Top Banana, Wings of death, Waterloo (Strategie), Xenon, Xyphos

**jedes Spiel 24,90 DM - 5 Stück = 100 DM**

Backgammon Royal, Batman-the movie dt, Battle Squadron, Blues Brothers, Cardax, Champion of Ray dt, Dick Tracy, Dojo Dan, Dragon Breed, Dragons of flame, Fly Harder, Football Manager WC Ed, Gem X, Golf Challenge, Hardball (Baseball), Kenjo (Denkspiel), Kick Off 2 dt, Lords of Doom dt, Manchester United Europe, Necronom, Nightshift, No Second Prize dt, Oups up, Oriental Games, Paraglider, Pegasus (Shoot), Plotting, Prince of Persia, Project X, Revelator dt, Rick Dangerous 2, Rolling Ronny dt, Silkwood, Simulera, Sink or swim, Sid or die, Spy vs Spy - arctic antik, St Dragon, Steamball (Sport) Spirit of Adventure dt, Strike Force Harrier, Super Space Invaders, Think Cross, Thyphoon Thomson, Treasure Trap dt, TV-Sport Football, Welltris

#### SPIELESAMMLUNGEN:

Adventurers dt. (Supremacy, Corporation, Hunter)	49,90
Batman Brothers dt. (Speedball, Xenon, Cadaver)	49,90
Big Four dt. (Hannibal, Boxing Manager, Hill Street, IK Squash)	49,90
Libus Arts C. Adv dt. (Loom, Zak McKracken, Indy 3, Monkey I, Maniac Mansion)	89,90
Mega Box dt. (Rock n Roll, Oil Imperium, Curse of Ra, Conqueror)	49,90
Sports Top Ten (10 Sport Spiele Fußball, Tennis, Eishockey, Wrestling...)	59,90
Top League dt. (Speedball 2, Rick 2, Midwinter 2, F16 Falcon, TV-Football)	59,90
Virtual Reality (Resolution 101, Vurus, Thunderstrike, Weird Dreams, Sentinel)	39,90
Virtual Worlds (Driller, Total Eclipse, Castle Master 1 und 2)	39,90

**jedes Spiel 34,90 DM - 5 Stück = 150 DM**

Alfred Chicken dt, Amnion (Pyg), Another World dt, Aquaventura (Pyg), Assassin dt, Awesome dt, BAT 2 k dt, Battleroids dt, Blaster dt, Blob dt, Blood Money (Pyg), Bobs bad day (Pyg), Hills Tomatoe Game (Pyg) dt, Car Vup, Centerbase dt, Carthage (Pyg), Castle Master (Adv) dt, Chuck Rock dt, Donk dt, Disposable Herne dt, Doodlbug, Flood, First Samurai, First Year (Thalon), Game of Life dt, Globule (Pyg) dt, Global Gladiators dt, Gunship, Hardeman dt, Immortal dt, Indy heat, James Pond 2 - Robocod, Kid Gloves 2 dt, Killing Game Show (Pyg), Lethal excess dt, Logical, Lotus Turbo Challenge 2 dt, Midwinter 2 - Flames of freedom dt, Might & Magic 2, Moonshine Racers, Mr. Heli, North & South, Oskar dt, Paladin 2, Populous dt, Premier Manager (Football), Prime Mover (Pyg) dt, Red Zone (Pyg), Return of Medusa dt, Roadland dt, Risky Woods (inkl. Sportuhr) dt, Rules of Engagement, Second Samurai (Pyg) dt, Steel Empire dt, Streetfighter 2 dt, Tearaway Thomas, Thunderhawk dt, Tins the fox, Tootin, Torvak the warrior dt, Total Recall, Trollis Utopia dt, Warriors of Relyne dt, Wiz n Lix (Pyg), Wolfchild, Xmas Lemmings, Yoe Yoe dt

**jedes Spiel 49,90 DM - 3 Stück = 135 DM**

Agony dt, Aquatic Games, Battle Chess 2 dt, Big Sea dt, Brat dt, Brian the bon dt, Bubble & Squeak, Bundesliga Manager Pro dt, Burntime dt, Chuck Rock 2, Cool Spot, Conquestador dt, Cyberpunks, Death Knights of Kryn dt, Dino wars dt, F15 Strike Eagle 2 dt, F19 Stealth Fighter, Fantastic Duzy dt, Fields of glory dt, Fire & Ice, Flight of intruder dt, Formula One GP (MP) dt, Goal dt, Goblins 1 oder 2 dt, Hägar der Schreckliche dt, Hexuma dt, Humans Jurassic Levels, Indy 3 dt, Ishtar 1 oder 2 dt, Jurassic Park dt, Kings Quest 4, Knights of the sky dt, Larry 1 oder 2, Legacy of Sorasail dt, Legend of Faerghad dt, Lemmings 2, Lionheart dt, Loom dt, Lochar Mathias dt, Lure of the temptress dt, M1 Tank Platoon, Mad TV dt, Magic Boy dt, Maniac Mansion dt, Megatraveller, Might & Magic 3 dt, Monkey Island 1 dt, Marvin Marvellous Adventure dt, Mr. Nutz dt, Operation Stealth (Adv), Pazifik Island dt, Parasol Stars, Pinball Fantasies, Pirates dt, Police Quest 1, Pools of darkness dt, Populous 2 plus, Puzey (Pyg) dt, Premier Manager 2 dt, Putty dt, Quest for glory, Reunion dt, Rise of the robots dt, Ruff & tumble, Sensible Soccer, Shadow of the beast 3, Simpsons (inkl. Schlüsselanhänger), Skidmarks, Soccer Kid, Spaceward Ho dt, Space Crusade dt, St. Thomas dt, Tornado dt, Traders dt, Top Gear 2 dt, Troddlers dt, Ultima 5, Vision dt, Zak McKracken dt, Ugh dt, Wing Commander dt, Wonderdog dt, Woodys World dt, Wrath of the demon dt, Zool 1 oder 2 dt

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten - Preisliste 2 - DM - Jede Bestellung ist verbindlich - Bei nicht abgeholt oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung. Versandkosten inkl. Zahlkartegebühr. Nachnahme telefonisch +12 DM - schriftlich + 9 DM Vorkasse + 6 DM (Scheck) Überweisung Kto. 453 447-108 BLZ 100 100 10 Post giro Berlin - kein Versand ins Ausland - dt = deutsche Anleitung - \* = bei Druck noch nicht lieferbar - # nur gegen Altersnachweis



Technik entspricht, aber da ich noch eine Menge Games für meinen Liebling besitze, möchte ich ihn auch künftig behalten. Leider behaupten viele neue Programme, ich hätte nicht genug Speicher – damit kann aber wohl nur das Chip-RAM gemeint sein, denn erweiterungsfähiges Fast-RAM habe ich via Festplatte und Turbokarte in Hülle und Fülle. Gibt es also eine Möglichkeit, mein Chip-RAM zu erweitern, und was würde mich der Spaß kosten? rechnet uns Frank Jänke aus Plön vor.

*Nun, zum Bleistift bietet die Firma CP, Poststr. 25, 49624 Lönningen, solche Erweiterungen für ca. 300,- DM an. Das klingt zwar nicht unbedingt billig, aber dafür kriegt man hier auch immerhin satte 2 MB Chip-RAM.*



Einige Spielehersteller haben anscheinend bis heute nicht begriffen, daß ein vernünftiges Game eine ebenso vernünftige Festplatten-Installation besitzen sollte. Da kriegt man doch die pralle Wut, wenn Programme wie „Aladdin“ oder „Roadkill“ nicht installierbar sind und oft noch nicht mal eine Zweitfloppy unterstützt wird. Nun habe ich von

einem Programm namens „Bootchampion“ gehört, das alle NDOS-Disks in normale DOS-Disketten umwandeln soll – und damit müßten sie sich ja auch installieren lassen. Woher bekomme ich dieses geniale Teil?

lechzt Hendrik Eischeid aus Elsfleth.

*Klingt zu schön, um wahr zu sein: Erstens gibt es viele verschiedene Nu-DOS-Formate, zweitens müßte man wohl zusätzlich noch das Programm verändern, da es auch in der „DOS-Variante“ versucht wird, das Game von Diskette zu laden. Was es allerdings tatsächlich gibt (etwa in Mailboxen etc.), das sind Installer, mit denen man einzelne, konkrete Games wie z.B. das besagte „Aladdin“ auf Festplatte bannen kann.*



Ich möchte mal was zu der momentanen Wir-verkaufen-den-Amiga-und-steigen-auf-PC-um-Stimmung sagen, denn ich kann das alles nicht ganz nachvollziehen. Was ist am PC denn eigentlich soviel besser? Und kommt mir jetzt nicht mit tausend Klönen der indizierten ID-Dungeons, wer will die schon? Auch die Rollenspiele, die neuerdings häufig diese 3D-Perspektive ver-

wenden, scheinen mir meist mehr Wert auf Präsentation denn auf Spieltiefe zu legen. Ich hingegen vermisse Titel wie „Pool of Radiance“, „Might & Magic III“ oder auch „Eye of the Beholder“. Sicher, technische Perfektion ist schon reizvoll, aber nur, solange nicht der Spielspaß darunter leidet. Und wenn ich auf der anderen Seite mal meine PC-Bekannten frage, was sie denn so auf der Festplatte haben, dann kriege ich fast durch die Bank Namen zu hören, die der Amiga auch kennt: „Colonization“, „Theme Park“, „Sim City 2000“ oder „Pinball Dreams“ – konkurrenzlos ist die Dose nur, wenn es um „Wing Commander III“ geht.

Davon abgesehen muß sich jeder Abwanderungswillige darüber klar sein, daß quasi jährlich eine neue Hardware-Ausstattung erforderlich wird, denn so einfach wie am Amiga (Turbokarte rein; fertig) ist die Sache am PC hier lange nicht.

stellt Jochen Lipps aus Rielasingen fest.

*Lassen wir mal die Kirche im Torf: Natürlich gibt es für den PC derzeit ein breiteres Angebot an Software und damit natürlich auch mehr Highlights – und nicht bloß Grafikblender, die aber auf viele Leute ebenfalls einen nicht zu verachtenden Reiz ausüben. Im*

*übrigen hast Du völlig recht, denn auch für den Amiga sind massiv Spitzenspiele auf dem Markt, und hier ist der „Hardware-Verschleiß“ längst nicht so hoch wie bei den DOSen. Aber wenn dieser Tage Escom die geplante Verkaufsoffensive startet, mag ja die ganze Diskussion schon bald überholt sein...*



Wer kein Staatsanwalt ist, der möge uns schreiben, denn auch in den kommenden Ausgaben will Euch die Mehlbox wieder mit Lob, Kritik, Anregungen und Fragen von allgemeinem Interesse einstäuben! Bei Nichtabdruck ist sogar mit einem persönlichen Bekenner... äh, Antwortbrief der Redaktion zu rechnen, allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, selbst Brork den Absender entziffern kann und der Briefträger schonungslos mit unserer gerade noch jugendfreien Adresse konfrontiert wird:

**JOKER VERLAG  
MAILBOX  
BRETONISCHER RING 2  
D-85630 GRASBRUNN**

# Krieger



ZEICHNER XXXIII 75





# DAS ABO MIT FREISPIEL

**Hier tobt der Wahnsinn: Wer jetzt abonniert, bekommt seine Hefte preisgünstiger und schneller denn je – sowie obendrein einen von DREI AMIGA-KLASSIKERN NACH WAHL GESCHENKT!!!**

Füllt den Coupon aus, und Ihr bekommt alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, sprich für nur 63,- DM (Ausland: 75,- DM)! Das Porto zahlen wir, zudem werden die Hefte bereits eine Woche vor dem Kiosk-Start verschickt, und zwar ebenso wettersicher wie umweltschonend verpackt. Und jetzt die wahre Sensation: **AUF JEDEN NEUABONNENTEN WARTET DIE VOLLVERSION EINES GROSSEN AMIGA-KLASSIKERS, WOBEI IHR UNTER DREI TITELN WÄHLEN KÖNNT!**

## MERCENARY

Wer sich für die klassische Söldner-Action von Paul Woakes entscheidet, erhält den Wegbereiter für eine ganze Generation von Vektor-Games.



## CHAMBERS OF SHAOLIN

Viele Jahre galt dieses Kampfsportspiel dank seines abwechslungsreichen Gameplays und der schicken Präsentation als das absolute Highlight des Genres.



## HUNTER

Ein Actionadventure, wie es sein soll: tolle Puzzles, diverse Flug- und Fahrzeuge, jede Menge Waffen und ausgefüllte Vektorgrafik vom Feinsten.



**Sucht Euch ein Spiel aus, füllt den Coupon aus, und werdet glücklich – zumal bei jeder Abo-Verlängerung eine weitere Top-Prämie auf Euch wartet!**

**DIE VOLLVERSION EINES GROSSEN AMIGA-SPIELS ZU JEDER ABO-BESTELLUNG GRATIS!**

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: \_\_\_\_\_

KONTO - NUMMER: \_\_\_\_\_

GELDINSTITUT: \_\_\_\_\_

BANKLEITZAHL: \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHEK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐  
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

ALS PRÄMIE MÖCHTE ICH:

MERCENARY ☐

CHAMBERS OF SHAOLIN ☐

HUNTER ☐

**BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!**

Bitte einsenden an:  
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AI  
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH





Tiefgekühlte Helden



Beim Waffenmeister



Wie anno dunnemals: das Heldengepäck



Bühne frei für Zauberei



# Dungeon Master II

THE LEGEND OF SKULLKEEP

FTL steht nicht umsonst für „Faster Than Light“: Zusammen mit Interplay haben die englischen Programmierer kaum sechs Jahre für den AGA-Nachfolger des großen Rollenspiel-Klassikers benötigt! Für unseren bösen Sarkasmus wandern wir jetzt mit Lichtgeschwindigkeit in den Kerker...

Stellen wir spaßeshalber mal das Fazit dieses Tests an den Anfang: Obwohl der zweite Kerkermeister im PC Joker mit modrigen 67 Prozent Gesamtwertung abgefertigt wurde, können wir ihm am Amiga den Hit nicht verweigern – und das nicht nur aus Gründen der hier weit stärkeren Tradition dieses Rollenspiels (siehe Info-Box), sondern halt auch mangels aktueller Konkurrenz.

Tatsächlich sieht das Game seinem Vorgänger trotz der vielen Jahre und der vielen Umstrukturierungen während der Produktion nämlich verdächtig ähnlich: Nach wie vor tritt man mit einer vierköpfigen Heldentruppe zum Kampf gegen das Böse im Lande Zalk an, diesmal verkörpert durch den Magier Dragoth und seine Schergen. Diese wilden Tiere, fiesen Zauberer und untoten Kreaturen trifft man hier aber nicht nur in 3D-Grüften an, denn neben weitverzweigten Dungeons verfügt Dungeon Master II neuerdings auch über stürmische Wälder, alte Ruinen sowie einen schaurigen Friedhof. Gesucht wird da wie dort zunächst mal nach vier Schlüsseln, um in die Ruinenfestung „Skullkeep“ zu gelangen, wo eine alte Maschine namens „Zo Link“ vor sich hin rostet – und allein mit ihrer Hilfe kann man zum großen Finale in Dragoths Dimension überwechseln.

Richter und Henker des Endgegners ist in Personalunion der magisch begabte Soldat Torham Zed, in der Folge auch Spieler genannt. Er sucht sich in der Abenteuerhalle zunächst drei Begleiter aus den 15 Helden aus, die dort seit 1989 gefangen sind. Okay, das stimmt nicht ganz, denn in den Schneewittchensärgen mit Frischegarantie finden sich nun andere Klampen, als sie das Original zu bieten hatte. Die Auswahl sollte aber einmal

mehr mit besonderer Sorgfalt getroffen werden, denn jeder der hier schlummernden Ninjas, Kämpfer, Priester und Magier verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten in neun Bereichen wie Stärke, Lebensenergie oder Zauberpotential. Und eine ausgewogene Zusammenstellung der Party steigert die Erfolgsaussichten beim Bestehen der teils ultraschweren Kämpfe ungemein! Zudem wäre darauf zu achten, daß die einzelnen Recken die Erfahrungsstufen der Beförderungsleiter unterschiedlich schnell erklimmen.

Ihre Meriten sammeln die Damen und Herren wie gehabt in dreidimensionaler Umgebung, die mittels Maus oder Tastatur und sechs Richtungspfeilen schrittweise durchwandert wird. Doch während es beim Vorgänger ausschließlich durch enge Gänge ging, sind die Räumlichkeiten nun weitaus breiter, wodurch sich die Gegner buchstäblich von allen Seiten anschleichen können – um unliebsame Überraschungen zu vermeiden, kann jeder der Heroen in eine andere Richtung schauen und hauen. Zu sehen bzw. finden gibt es allerorten nützliche Heilkräuter, Wurfsteine, Schlüssel etc, die per Mausklick eingesackt werden. Wer (durch die genreübliche Leichenfledderei) bereits über eine ausreichende Barschaft verfügt, kann sich zudem in vier Ladentypen mit Rüstungen, Waffen, Nahrungsmitteln und Kräutern zu variabel erfeilschten Preisen eindecken. Jedenfalls verfügen alle vier Recken über ein eigenes Inventory mit je 16 freien Plätzen, können aber stets nur so viel Gepäck mit sich herumschleppen, wie es ihre vom Erfahrungslevel abhängige Tragkraft zuläßt.

Kommt es zum Kampf, geht es in Echtzeit und icongesteuert zur Sache, wobei





die zauberkundigen Kollegen erst dann helfend eingreifen können, wenn sie einen Spell parat haben. Die 34 Sprüche für Feuerbälle, Unsichtbarkeit, Telekinese usw. müssen nämlich erst recht umständlich mit einem ganzen Schwung von Bild-Icons bezüglich ihrer Stärke, Elemente, Form und Ausrichtung zusammengerührt werden – wie das geht, erfährt man entweder durch schlichtes Ausprobieren oder durch das Studium der in manchen magischen Relikten eingewobenen Runen. Auf alle Fälle sind Hexenmeister in der Gruppe bei den überaus happigen Anfangsgefechten keine große Hilfe, später jedoch unabdingbar. Während der zahlreichen Rangeleien muß zudem darauf geachtet werden, die zumeist recht beweglichen Feinde stets im

Visier, sprich in der Bildmitte zu halten, da sie dazu neigen, sich aus dem Sichtfeld des Spielers zu schleichen. Der Lohn der Mühe sind natürlich gesteigerte Charakterwerte bis hin zum 14. Level („Mon-Meister“), man darf die Hinterlassenschaften wie Waffen, Gold, Futter oder Rüstungsteile einbehalten und eventuell erlittene Wunden mit Heiltränken oder einem Gesundheitsschlaf lindern. Sollte ein Mitstreiter gar den Tod finden, kann man seine Gebeine wie gewohnt an einem speziellen Altar wiederbeleben, wobei der Digi-Lazarus dann aber ohne sein zuvor gehortetes Hab und Gut aufersteht. Zum Trost hier noch ein kleiner Tip: Da an den bereits besuchten Orten die schon abgemurksten Monster (und auch die aufgeklauten Gegenstän-

de) zumeist wiederholt auftauchen, kann man immer wieder dieselben Gegner zum Kampf fordern und so den Erfahrungslevel recht schnell in die Höhe schrauben. Aber die schlagkräftigen Saurier, Skelette oder Wirbelwinde, denen man oft auch durch eine schnelle Flucht entgehen kann, sind ja nicht die einzigen Gefahren in Zalk. So regnet es in der freien Natur ziemlich oft, und wenn die Truppe dann auf freiem Feld von einem Blitz getroffen wird, nimmt das Spiel ein jähes Ende. Hinter jeder zweiten Ecke lauern zudem Diebe, tückische Gruben und unvermutet zufallende Türen oder Gitter; außerdem gilt es, einige äußerst schwierige Geschicklichkeitseinlagen in Echtzeit zu bewältigen: Beispielsweise muß ein Mechanismus in Gang gesetzt und dann in



Man beachte das wenig beachtliche Automapping



Angriff der Rolli-Saurier



Nimm das, du Wurm!







Schleim ab!



Da klappern die Knochen...



Der Eingang zur Festung „Skullkeep“

Windeseile ein zuschnappendes Tor durchquert werden. Diesbezüglich verdienen selbst so profane Gegenstände wie Tische oder Lampen Beachtung, denn es besteht immer die Möglichkeit, daß sich dahinter geheime Schalter oder noch heimere Geheimgänge verbergen.

Wie seit eh und je muß der Spieler auch an die Verpflegung seiner Leute denken, denn die Truppe knabbert stetig am Vorrat, und man will ja vermeiden, daß der eine oder andere aus einem Schläfchen wegen Hunger oder Durst nie wieder aufwacht. Wer Irrwege vermeiden will, sollte sich zudem im Shop einen Kompaß zulegen und gleich zu Beginn nach dem erweiterbaren Automapping Ausschau halten – selbst wenn es nur von sehr begrenztem Nutzen ist, da es bloß einen kleinen Landschaftsausschnitt aus der Vogelperspektive zeigt und bei jedem Gebrauch das für die Zaubereien nötige Manakonto des Kartenträgers belastet. Andererseits ist es schon eine Mühe, die abwechslungsreichen, aber verzwickten Irrgärten von Hand zu kartographieren... Doch zurück zum Anfang: Bis auf das hier fehlende Intro und die weggelassenen Zwischenanimationen entspricht Dungeon Master II am Amiga der PC-Versi-

on aufs Haar und wartet daher mit zwar nur kleinen, aber doch feinen Verbesserungen gegenüber dem alten Original auf. So garantieren die morbide gezeichneten und durch Fackeln oder Blitze stimmungsvoll ausgeleuchteten 3D-Locations sehr atmosphärisches Gameplay, die Monster sind häßlicher bzw. hübscher denn je, und die dezent verbesserte Maus/Tastatur-Bedienung ist ohnehin von zeitloser Genialität. Die mäßigen Animationen sind jedoch alles andere als zeitgemäß, besonders wenn man an die PC-üblichen und auch am Amiga inzwischen längst nicht mehr seltenen Dungeon-Spiele mit flüssig scrollender Texture-Grafik denkt. An der Akustik gibt es wiederum wenig zu mäkeln, denn es warten schön düstere Melodien und zahllose Sound-FX.

Kurzum, wer mit einem schwachen Automapping, einem dafür exorbitanten Schwierigkeitsgrad und dem Charme der frühen Jahre leben kann, der wird hier bestens bedient – zumal Dungeon Master II am Amiga bestimmt kein reiner Lückenfüller in der Rolliflaute ist, sondern ein umfangreiches und packendes Abenteuer in klassischer Tradition! (md)

## DIE KERKERREVOLUTION VON 1988: DUNGEON MASTER

Vor nunmehr sieben Jahren erblickte dieses richtungsweisende Rollenspiel am Atari ST das Licht der Monitore, ein Jahr später dann am Amiga – hier wie dort war es der Prototyp einer neuen Generation, vor allem wegen der erstmals aktiv in ein Echtzeit-Gameplay einbezogenen Grafik, die auch erstmals nach einem Megabyte unter der Rechnerhaube verlangte. Die revolutionären, weil bildschirmfüllenden 3D-Gewölbe, das ausgeklügelte

Magiesystem, die schaurige Stereosoundbegleitung und die formidable Steuerung zogen denn auch eine ganze Heerschar ähnlicher Programme nach sich: Die Klongalerie reicht von „Bloodwych“ bis „Eye of the Beholder“.

Wer die originalen Kämpfe und Rätsel (zumeist um verschlossene Türen und verborgene Gänge) heute noch erleben will, greift zur 50 Mark billigen Psygnosis-Compilation, wo der Oldie zusammen mit

der Zusatzdisk „Chaos Strikes Back“ in einer Box vereint ist. Oder zum aktuellen Nachfolger, denn sooo groß sind die Unterschiede wie gesagt nicht...



AGA  
ONLY



### DUNGEON MASTER II THE LEGEND OF SKULLKEEP (INTERPLAY/FTL)

ECHTZEIT-ROLLENSPIEL

85%

„EDEL-GRUFFI“



GRAFIK	78%
ANIMATION	60%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	86%

FÜR EXPERTEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG



# Wial

Versand Service GmbH

**Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell**  
**Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654**

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>, FR. 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>

## LADENLOKAL

Fünfensterstraße 9 · KASSEL

Mo.-Fr. 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup>-14<sup>00</sup>

## Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.-Fr. 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup>-18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr

### AMIGA

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90  
 AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB 29,90  
 AWARD WINNERS 2 PLATINUM INCL. LEMMINGS / CIVILIZATION / ELITE 2 KOMPL. DT. 75,90

**3 PACK COMPILATION inkl. PREM. MANAGER 2 / SPACE CRUSADE / ZOOL 2**  
 DT. ANLEITUNG 29,90

BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HIST. LINE) 59,90

**APPROACH TRAINER (AIRBUS)**  
 KOMPL. DT. 65,90

BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH 54,90  
 BIG SEA KOMPL. DT. 1MB 10,90

**DER SEELENTURM**  
 KOMPL. DT. NUR A 1200 65,90

BLUE-BYTE KOMPL. INCL. 380000 / CHAOS ENGINE & 72 ARCADE GAME 69,90

**BIING!**  
 KOMPL. DT. (2MB + 1MB) 79,90

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DEUTSCH 49,90

**CLASSIC ADVENTURES - LUCAS ARTS - inkl. LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS 1 / ZAK MC KRACKEN**  
 KOMPL. DT. 1MB 89,90

DAWN RIFLE DT. HANDBUCH 1 MB 69,90

**COLONIZATION**  
 KOMPL. DT. 69,90

CROSS CHECK (EISHOCKEY) KOMPL. DT. 29,90

**DUNGEON MASTER II - LEGEND OF SKULLKEEP -**  
 KOMPL. DT. NUR A 1200 75,90

DER CLOU - DIE PROFITGRÜTTE - KOMPL. DT. 45,90

DER REIDER KOMPL. DEUTSCH 59,90

DER BOX VOL. 1 INCL. BURNING / DYNATECH - WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH 54,90

DIE NORDLÄNDER KOMPL. DT. 54,90

DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 75,90

DRAGON STONE DT. ANL. 39,90

SPERM DER ERDE KOMPL. DEUTSCH 54,90

**FEARS**  
 KOMPL. DEUTSCH (NUR A1200/4000) 69,90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. 64,90

FLAMINGO TOURS KOMPL. DT. 10,90

**FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**  
 KOMPL. DEUTSCH 65,90

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION 54,90

FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH 49,90

HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90

HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT. 79,90

JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 54,90

**HOLLYWOOD PICTURES**  
 KOMPL. DEUTSCH 69,90

KID CHAOS DT. ANL. 59,90

**LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER**  
 KOMPL. DT. 29,90

### AMIGA

KINGS QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 69,90  
 KINOPH - ARCADE SPORTS BOWLING - DT. ANL. 29,90  
 LILLYPOP DT. ANL. 10,90  
 LORDS OF THE REALM KOMPL. DT. 65,90  
 MAD NEWS KOMPL. DT. 60,90  
 MARVELOUS DT. ANL. 34,90  
 NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG 75,90  
 PAWS OF FURY DT. ANLEITUNG 49,90  
 PGA EURO TOUR DT. ANL. 54,90

**SENSIBLE GOLF**  
 DT. ANL. 59,90

PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB 85,90

**SUPER STREET FIGHTER 2**  
 DT. ANLEITUNG (AUCH A 1200) 59,90

POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 59,90

**VIROCOP (AUCH A1200)**  
 DT. ANLEITUNG 49,90

1MB TRAINER KOMPL. DEUTSCH 79,90

SIMON THE SORCERER 2 KOMPL. DT. 79,90

SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL. 59,90

SHAD FU DT. ANLEITUNG 54,90

SHOGUN 2 - SUPER SHOGUN DT. ANLEITUNG 54,90

SPACEWARRIOR KOMPL. DT. 75,90

**U.F.O. - ENEMY UNKNOWN -**  
 KOMPL. DT. AUCH A1200 29,90

ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB 54,90

STARDUST SPECIAL EDITION DT. ANL. 29,90

THEME PARK KOMPL. DT. 1MB 59,90

TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 54,90

TURBO TRAX DT. HANDBUCH 54,90

### AMIGA Sonderposten

A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90

ANOTHER WORLD DT. ANL. 34,90

ARCADE POOL DT. ANL. 24,90

ARCHER MOLEMAN POOL BILLIARD 34,90

ARABIAN 9,90

**AWARD WINNERS 2 COLLECTION inkl. ZOOL, SENSIBLE SOCCER, ELITE PLUS, JIMMY WHITE**  
 DT. ANLEITUNG 19,90

B. 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 19,90

BATTLETEAM BATTLESLIDE & DATA DT. 1MB 49,90

BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT. 24,90

**CIVILIZATION**  
 KOMPL. DT. 1 MB A500 24,90

BILLS TOMATO GAME 14,90

BITMAP BROTHERS COMPILATION VOL. 1 DT. ANL. 19,90

BLACK CRIMP 1 MB 29,90

BLASTER DT. ANLEITUNG 19,90

BUDOHAN 29,90

CHAOS ENGINE 19,90

CIVILIZATION NUR AMIGA 1200 29,90

**COMBAT CLASSICS 3 COLLECTION INCL. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE / CAMPAIGN**  
 DT. ANLEITUNG 1MB 29,90

CLASSIC COLLECTION DELPHINE INCL. FLASHBACK 54,90

OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD 19,90

COLDWARS REQUEST - BERRA - DT. ANL. 49,90

CAL SCHWARZE AUGEN SCHICKSALSUNGE K. DT. 49,90

DELUXE STRIP FOKER 3 15,90

DESERT STRIKE 29,90

DIE SEDLER KOMPL. DT. 1MB 49,90

### AMIGA Sonderposten

DOGFIGHT - MICROPHONE - DT. HANDBUCH 1MB 39,90

**FORMULA ONE GRAND PRIX**  
 DT. ANLEITUNG 1 MB 19,90

DUNE 1 KOMPL. DEUTSCH 1MB 34,90

**DER CLOU**  
 KOMPL. DT. 24,90

DUNE II - BATTLE OF ARAKS - EUPHORIA DT. ANLEITUNG 35,90

ELITE 2 - FRONTIER - KOMPL. DT. 29,90

ELITE PLUS DT. ANL. 35,90

### EISHOCKEY MANAGER

INCL. VIDEO KOMPL. DEUTSCH 19,90

EMPIRE SOCCER DT. ANL. 1MB 29,90

EMULIN HUGHES INT. SOCCER 9,90

EPIC DT. ANL. 29,90

FLITTA NIGHTRAID DT. HANDB. 1 MB 24,90

F15 STRIKE EAGLE 2 1MB 29,90

### FIELDS OF GLORY

DT. ANLEITUNG 35,90

FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB 29,90

FLASHBACK DT. ANL. 35,90

FOOTBALL GLORY DT. ANLEITUNG 19,90

GOLBURG 2 KOMPL. DT. 1MB 19,90

GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB 34,90

HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB 29,90

HERO QUEST 2 - LEGACY OF BORIS - HISTORY LINE 1914 - 1918 DT. 1MB 35,90

HUYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL. 29,90

INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90

INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 19,90

SHAR II KOMPL. DT. 29,90

JIMMY WHITE SMOCKER 34,90

KINGS QUEST 1 DT. ANL. 29,90

KINGS QUEST 1 DT. ANL. 29,90

### JURASSIC PARK

DT. ANL. 19,90

KINGS QUEST 3 DT. ANL. 29,90

KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG 29,90

KINGS QUEST 5 29,90

K. PRO - UTOPIA II - LEGEND OF VALOUR 19,90

LARRY'S 1MB 34,90

LEDMAN KOMPL. DT. 1MB 35,90

### LOST VIKINGS

KOMPL. DT. 29,90

LOTHAR MATTHAEUS SOCCER DT. ANL. 9,90

M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB 34,90

MANHUNTER NEW YORK 29,90

MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL. 29,90

MONSTERBUSINESS 5,90

### NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ BORODINO & WATERLOO

KOMPL. DT. 49,90

NICK FALEO ULTIMATE GOLF 19,90

### MR. NUTZ

DT. ANL. 24,90

PGA TOUR GOLF FLY US 34,90

### OLDTIMER

KOMPL. DT. 44,90

PINDALL FANTASIES 1MB 10,90

POLICE QUEST 1 1MB 24,90

POLICE QUEST 2 - BERRA - DT. ANL. 24,90

POLICE QUEST 3 1MB 24,90

POOLS OF DARKNESS KOMPL. DEUTSCH 1 MB 24,90

POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29,90

POPULOUS 2 29,90

POWERMINDER INCL. WW DATA DISK 29,90

PREMIERE MANAGER 2 1MB 19,90

QUEST FOR GLORY 1 DT. ANL. 1MB 35,90

QUEST FOR GLORY 2 - BERRA - DT. ANL. 35,90

### AMIGA Sonderposten

PEACH FOR THE SKIES 35,90

**PATRIZIER**  
 KOMPL. DT. 49,90

ROME AD 92 DT. ANL. 29,90

**ROBINSONS REQUIEM**  
 DT. ANL. 29,90

SECOND SAMURAI 19,90

**RUFF N RUMBLE**  
 DT. ANLEITUNG 19,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90

SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG 29,90

SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90

SIM CLASSICS INCL. SIM CITY / SIM LIFE / SIM ANT 1MB 35,90

SPACE HULK DT. ANLEITUNG 34,90

SPACE QUEST 1 - SERRA - 29,90

SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG 34,90

SPACE QUEST 4 1MB 34,90

### SIMON THE SORCERER

KOMPL. DEUTSCH 1 MB 19,90

STREET FIGHTER 2 DT. ANL. 1MB 29,90

SUBURBAN COMMANDO 19,90

SYNDICATE 29,90

### STARLORD

DT. HANDBUCH 19,90

THEIR FINEST HOUR BATTLE OF BRITAIN 29,90

TOP GEAR 2 DT. ANL. 29,90

TROLLS 15,90

TURRICAN III 19,90

URBUM 4 DT. ANL. 29,90

WARIN THE GULF KOMPL. DT. 19,90

WATERLOO DT. ANL. 3,90

WING COMMANDER II 1MB 29,90

WHALES VOYAGE 19,90

WOLFCHIEF 19,90

ZAK MCGRACKEN KOMPL. DT. 39,90

ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 24,90

### AMIGA CD 32

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90

BASE JUMPERS DT. ANLEITUNG 39,90

D-GENERATION DT. ANL. 49,90

DANGEROUS STREETS 19,90

GLOBAL EFFECT DT. ANL. 59,90

GUARDIAN 59,90

LEMMINGS 24,90

LAST NINJA 3 19,90

LITL DYLL 24,90

MORPH 19,90

ROBODOOD - JAMES POND - 19,90

RYDER CLIP GOLF 24,90

SHADOW FIGHTER 24,90

SUPER SHOGUN 59,90

SUPER STARDUST 54,90

SYNDICATE 69,90

UNIVERSE 24,90

ZOOL 1 19,90

### AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL. 69,90

BIING I KOMPL. DT. 79,90

BRUTAL KOMPL. DT. 1 59,90

DER CLOU KOMPL. DT. 24,90

DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH 49,90

DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D. 72,90

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. 65,90

FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH 75,90

HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90

HATTRICK - BUNDESLIGA MANAGER 3 - KPL. DT. 79,90

LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG 59,90

LICHNING DT. ANL. 59,90



# GLOOM

**Nun suchen die am PC so populären Brutalo-Dungeons im Stil der ID-Titel also auch den Amiga heim, und das mit aller Gewalt: Die neuseeländische Black Magic-Crew peilt hier geradewegs den Index an!**



Zwei Spieler im Splitscreen-Clash

Blut und Gedärm, Körperteile und Leichenteile wirbeln durch flüssig scrollende 3D-Kerker, Todesschreie lassen den Lautsprecher erzittern, und dem guten Geschmack wird die Pistole auf die Brust gesetzt. Dabei hätte das Game derlei exzessive Ekel-Einlagen ebenso wenig nötig wie die Namensverwandtschaft mit den Index-Kandidaten von ID-Software. Die Gloom-Programmierer verstehen nämlich ihr Handwerk und offerieren neben dem üblichen Solospiel z.B. auch sehr innovative Teammodi, die gleichzeitiges Ballern mit- und gegeneinander, entweder am Splitscreen oder per (Null-) Modem an zwei Rechnern, erlauben. Im Titelbild darf man darüber entscheiden, ob besiegte Soldaten, Skinheads, Zombies und Organo-Roboter sichtbar als Leichen liegenbleiben oder nicht. Im Spiel selbst hat man einen Ballermann mit unbegrenzter Munition, der sich durch entsprechende Sammel-Icons ausbauen bzw. gegen diverse an-

dere Exemplare eintauschen läßt. Außerdem findet man in den Labyrinthen des Todes Schalter, die rotierende Riesenschaufeln in Gang setzen, Tore öffnen oder Teleporter aktivieren. Milchflaschen machen geschwächte Helden wieder mobil, Sichtgeräte geben ihnen Durchblick, und taktisch kluges Vorgehen sichert ihren Erfolg: Wie wird ein Rückzug am besten organisiert, von wo aus ist das Feindgebiet gut anzugreifen?

Leicht ist das Söldnerleben aber nicht, denn es gibt weder Automapping noch Levelcodes oder Continues, so daß der Kampf nach dem Verlust aller drei Bildschirmleben wieder ganz von vorne beginnt. Um so wichtiger wird da die Wahl des optimalen Eingabegerätes, und das ist hier (weil bestens zum Seitwärtsschleichen geeignet) am besten ein CD<sup>32</sup>-kompatibles oder zumindest ein mit zwei Buttons bestücktes Pad – oder die Tastatur. Nicht ganz optimal sind die etwas groben und nicht übermäßig farbenprächtigen 3D-Texturen, so daß Gloom beim direkten

Optikvergleich mit dem einzig ernsthaften Konkurrenten „Fears“ nur zweiter Sieger ist. Andererseits sorgen regelbare Details und Pixelgrößen bereits am Basis-1200er für anständiges Tempo, und mit etwas Fast-RAM ist feinstes, flüssiges Fullscreen-Scrolling in Drei-D nicht mehr länger eine reine DOS-Domäne. Zu hören gibt's beeindruckende, oft makabre FX, Sprachausgabe und in den Zwischenbildern auch Begleitmusik.

Fazit: Saubere Technik, reizvolles Leveldesign und faire Angriffsformationen sorgen für Spannung und Atmosphäre, trotzdem können selbst Anti-Zensoren wie wir Gloom nicht ernsthaft empfehlen – mit seinen zerplatzenden Köpfen, Körpern und Innereien überschreitet das Spiel klar die Grenzen des noch Akzeptablen, da braucht man kein Staatsanwalt zu sein, um sich mit Grausen abzuwenden. Daher gibt's diesmal auch keine Noten für Spielspaß oder Gesamteindruck... (rl)

Ein Zwischengegner im Anmarsch



Willkommen zur Splatter-Party!



Geschichten aus der Gruft

## GLOOM

(BLACK MAGIC)

BALLER-DUNGEONS

?

„AUSSER KONKURRENZ“



GRAFIK	77%
ANIMATION	89%
MUSIK	73%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	???

### FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN



## Zubehör für A570 CD-Drive

**Das VECTOR-RAM Board 2MB A570** **TEST**  
• interne, autoconfigurierende FastRAM-Steckkarte **249,-**  
**Sehr Gut**

**Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller** **TEST**  
• Adapter für den internen Erweiterungsport • externe SCSI-Anschlüsse SUB-D 25pol • i. n. d. Super-Handbuch und Installationssoftware **149,-**  
**Sehr Gut**

**Externes Gehäuse zum Falcon570**  
• zum Einbau einer SCSI-Festplatte • incl. Netzteil und Anschlußkabel SUB-D 25 auf 50pol Centronics  
Externe Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage **179,-**

## mehr Speicher

**Das VECTOR-RAM Board Max8MB A1200i**  
• interne 32bit Speichererweiterung für den Amiga 1200 und 1200HD • verwendet 72 Pin Standard PS2 SIMM in den Kapazitäten 1MB, 2MB, 4MB oder 8MB  
• optionaler mathematischer Co-Prozessor bis 50MHz, Sockel für PGA und PLCC-Typ vorhanden • batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datum • abschaltbar  
RAM Board Max8MB ohne RAM **149,-**  
RAM Board Max8MB mit 1MB RAM **237,-**  
RAM Board Max8MB mit 4MB RAM **397,-**  
RAM Board Max8MB mit 8MB RAM **697,-**  
Preise für Co-Prozessoren (nur Neuware) auf Anfrage

**Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i**  
• intern mit Uhr/Datum • läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM • incl. GARY-Adapter **249,-**

**Das VECTOR-RAM Board 1MB A600i**  
• intern mit Uhr/Datum • erweitert den A600/600HD um 1MB Chip-RAM **119,-**

**Das VECTOR-RAM Board 1MB A500plus**  
• interner Einbau • erweitert den A500plus um 1MB Chip-RAM **89,-**

**Das VECTOR-RAM Board 512KB A500**  
• intern mit Uhr/Datum • erweitert den A500 um 512KB RAM **69,-**

## Kickstart-Umschaltungen

**VECTOR KickUM2plus** **Neu** **29,-**  
• 2fach Umschalter für 2 ROMs im A500/2000 • speziell für Kickstart 3.1 (aber natürlich auch für 1.x oder 2.x) • durch neu-artige *Leitungsanordnung* sind alle ROMs *ohne Umschaltung* den diversen Boardrevisions anzupassen

**VECTOR KickUM3** **39,-**  
• 3fach Umschalter für 3ROMs der Versionen für 1.x/2.x oder 3.1 im A500/A2000 • kompatibel zu Kick 3.1

**VECTOR KickUM Spezial** **39,-**  
• 2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.3/2.x im A600/A600HD

**VECTOR KickUM Kabel** **39,-**  
• 2fach Umschalter mit Flachbandkabel für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x im A500/2000 • Umschaltung per Tastatur oder Mausklick!

## Kickstart/Workbench Upgrades:

Upgrade-Kit auf Kickstart/Workbench 3.1 mit Software, Handbüchern und ROM(s):  
AS320 (A500 oder A2000), AS306 (A600) **179,-**  
AS312 (A1200), AS330 (A3000), AS340 (A4000) **209,-**  
AS216 Workbench 2.1 Upgrade (ohne ROM) **59,-**  
Kickstart-ROM V1.3 **39,-**  
Kickstart-ROM V2.04 **49,-**  
Kickstart-ROM V2.05 (37,350 für A600HD) **89,-**

**VECTOR**  
HK-Computer GmbH  
Höninger Weg 220 • D-50969 Köln  
Mo-Fr 10h-13h • 14h-18h • Sa 10h-14h  
Telefon: 0221 / 369062  
Telefax: 0221 / 369065  
Mailbox: 0221 / 369024

**COMPUTER**

Angebot, Kickstart und Workbench sind eingetragene Warenzeichen der Exact AG. VECTOR ist abgekürztes Warenzeichen der HK-Computer GmbH. Externe Geräte haben immer elektronisch keine Rückmeldung. Ein Betrieb im Bereich der Deutschen Bundespolizei ist verboten und strafbar.

## HardDisk 2,5"

• Komplettsatz für die interne Montage im A600/1200 • geringe Stromaufnahme, schont das Netzteil • leiser Lauf • incl. Kabel, Schrauben und ausführlichem Handbuch  
Komplettsatz 120 MB **249,-**  
Komplettsatz 200 MB **399,-**  
Komplettsatz 340 MB **499,-**  
andere Größen auf Anfrage

## VGA-Adapter

• Adapter für A1200/A4000 • von 23pol. Amiga-Monitorport auf 15pol. an Multisync oder VGA-Monitor **29,-**

## VECTOR Maus

• 400dpi HiRes-Auflösung • inklusive Mauspad und Moushalter **49,-**

## Grafikkarten

CyberVision64 2MB **699,-**  
CyberVision64 4MB **869,-**  
Pica20 II 2MB **599,-**

## Monitore

1084 Stereo (Drehfuß) **399,-**  
MicroVitec 14" **699,-**  
Idek Monitor 17" **1598,-**



## Preis-Sturz-TEST

**Video-Digitizer** **Amiga Special Ausgabe A/95**  
• Graffito 24 Echtzeit-Digitizer • 24 Bit Farbtiefe • Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler • 512KB RAM on Board • bewachte Sequenzen können digitalisiert werden, **HardDisk-Recording** über PCMCIA! • IFF, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.a. • *Neue* leistungsfähige *Software* mit über 60 Filter- und Effektmöglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen) • inklusive Anschlußkabel und Netzteil • optional: S-VHS Eingang für bessere Bildqualität; PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferrate

**Graffito24 parallel** **269,-**  
**Graffito24 parallel S-VHS** **Neu** **299,-**  
**Graffito24 PCMCIA** **349,-**  
**Graffito24 PCMCIA S-VHS** **Neu** **379,-**  
**PCMCIA-Adapter solo** **80,-**

## Multi I/O -Karte

**Die VECTOR Connection** **Neue Software**  
Multi I/O-Karte für den Amiga2000/A3000/A4000 • vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud • zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen • MIDI-kompatibel • inklusive Portmanager (neue Software-Release) für übersichtliche Zuordnung und Verwaltung der Schnittstellen **299,-**

## Disk-Drives

**Preis-Sturz**  
• externes HD-Laufwerk 1,76MB, Metallgehäuse, superslimline **199,-**  
• externes DD-Laufwerk 880KB, Metallgeh., abschaltbar, durchgef. Bus **129,-**  
• internes DD-Laufwerk A2000 **99,-**  
• internes DD-Laufwerk A500 **89,-**  
• internes DD-Laufwerk A600/1200 **89,-**  
• internes HD-Laufwerk A4000 **189,-**  
alle internen Laufwerke inklusive Montagematr. und Anleitung

## Sonstiges

Sie finden den gesuchten Artikel nicht? Wir führen weiters Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in unserem Sortiment. Wir reparieren Ihren Amiga schnell und preiswert von Meisterhand!

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-. Express- und Großpartien per Trans-Office ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf bleiben vorbehalten.

# Test the Best...<sup>2</sup>

## vector<sup>®</sup>

HARD & SOFT

## CD-ROMs für A600/1200

**Tandem PCMCIA-Controller**  
mit double-Speed CD-Drive in externem Gehäuse, Audio-Player, CD-ROM-Filesystem und CD32-Emulator mit deutschem Handbuch, komplett anschlussfertig, nur... **299,-**

**Overdrive double-Speed** mit PCMCIA-Controller, double-Speed CD-Drive in externem Gehäuse, Audio-Player & Audio-Mischer (Amiga/CD), CD-ROM Filesystem, CD32-Emulator, Photo-CD Converter, deutschem Handbuch **449,-**

**Overdrive quad-Speed** **549,-**  
wie oben aber CD-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit

**CD-Controller solo ohne Laufwerk:**  
Overdrive ATAPI-CD-Controller solo **229,-**  
Tandem IDE-CD-Controller solo ohne CD-Drive **99,-**

**CD-Drives solo:**  
Double-SpeedDrive Mitsumi FX001D (IDE) **229,-**  
Double-SpeedDrive Mitsumi FX001DE (ATAPI) **199,-**  
Quad-SpeedDrive Mitsumi FX400 (ATAPI) **349,-**  
Quad-SpeedDrive Toshiba XM3601B (SCSI) **599,-**  
*Allein für die Anschaffung mit Komponenten eines Computers / eines Controllers*

## HardDisk/CD für A500

**externer HardDisk-Controller**  
• Alfa-Power Controller für den Expansionsport des A500/500plus • für eine 3,5" AT-Bus/IDE-Festplatte • stabiles, amigafarbenes Metallgehäuse mit Kontroll-LEDs • Optionale 8MB RAM-Erweiterung • Harddisk/ RAM abschaltbar • mit Handbuch und Installationssoftware **199,-**  
Externe HardDisk komplett 210MB **449,-**  
Externe HardDisk komplett 340MB **477,-**  
Externe HardDisk komplett 420MB **497,-**  
Externe HardDisk komplett 540MB **577,-**  
(weitere Festplattengrößen und RAM auf Anfrage)

**CD-ROM Upgrade-Kit** **Neu**  
• zum Anschluß von ATAPI CD-ROM Laufwerken am Alfa-Power Controller • amigafarbenes Metallgehäuse komplett mit Kabelsatz • incl. eigenem Netzteil zur Schonung des Amiga-Netzteils • neue Treibersoftware, Photo-CD fähig, Cache-CDFS **189,-**

## Sound & MIDI

**Der VECTOR Micro Sound** **TEST**  
• Superkompakter Stereo Sound-Digitizer • Chinchstecker, LED-Peak-Anzeige • Eingangsregler **99,-**  
**Micro Sound incl. Software "Samplitude Jr."** **149,-**

**Das VECTOR MIDIplus** **TEST**  
• Metallgehäuse • 700% Optokoppler • 1" In, 1" Thru, 3" Out • Leitungstreiber für lange Anschlußkabel **99,-**  
**MIDIplus incl. Sequenzer-Softw. "Mignon Jr."** **149,-**

**Das VECTOR mini-MIDI** **TEST**  
• Metallgehäuse • 400% Optokoppler • 1" In, 1" Thru, 3" Out **79,-**  
**mini-MIDI incl. Sequenzer-Softw. "Mignon Jr."** **129,-**  
MIDI-Kabel 2m **14,50**  
MIDI-Kabel 5m **22,50**

weitere Musikbearbeitungssoftware (MIDI- und Sound-Sampler) der Musikhochschule Dresden lieferbar.



# STREET FIGHTER II

Vom Plastikpüppchen bis zur Zelluloid-Action mit der belgischen Dampframme Jean Claude: Dem Kult-Automaten „Street Fighter II“ blieb keine Zweitverwertung erspart. Warum sollten also ausgerechnet die Amiganer ungeschoren davonkommen, wenn U.S. Gold den Arcade-Nachfolger umsetzt?



Der direkte Vergleich bringt es an den Tag: Am A500 sehen die neuen Straßenkämpfer schlechter aus als ihre Vorgänger!

Mit dir wisch' ich den Boden! (AGA)

Am 500er gibt's die erste Ernüchterung schon bei der berühmten Schattenboxeinlage im Intro – sie erfolgt hier nicht nur völlig lautlos, sondern auch in argem Schleichtempo. Vom frischgebackenen Besitzer der fünf ECS- bzw. sieben AGA-Disketten erwartet man dagegen sehr wohl flinke Finger: Selbst bei Verwendung eines Zweitlaufwerks sind pro Match rund zweimal die Datenträger zu wechseln. Die komfortable HD-Installation bleibt allein den A1200/4000-Eignern vorbehalten, doch sogar sie müssen das Game laut Anleitung von einer speziellen Bootdiskette starten. Dazu aber ein kleiner Tip: Da auf der Scheibe lediglich eine einsame Startdatei abgelegt ist, läßt sich der Inhalt problemlos auf Platte kopieren und das Spiel dann mit dem „Execute“-Befehl in Marsch setzen. Für all diejenigen, die sich hier Innovationen gegenüber dem Vor-Schläger erwartet haben, bläst das Gameplay jedoch zum Trauermarsch, denn zu den zwölf bereits bekannten Gossenhauern gesellen sich gerade mal vier neue – die schwergewichtige Rothaut Thunder Hawk, der kraft-

strotzende Kickbox-Champion Dee Jay, der Kung Fu Fighter Fei Long sowie die fescche Cammy, welche das Manual trotz ihrer unverkennbar weiblichen Formen als Geheimdienstmann ankündigt. Aber halten wir uns nicht mit solchen Kleinigkeiten auf, denn vor dem Spielstart warten viel entscheidendere Entscheidungen auf den Bildschirmkämpfern; etwa die Wahl eines Zeitlimits (ja/nein), des Spieltempos (elf Stufen), des Schwierigkeitsgrads (acht Stufen) und der Bildfrequenz (50/60 Hz). Sollten zwei menschliche Teilnehmer in den Ring klettern wollen, dürfen sie unter den 16 KämpferInnen ihre persönliche Identifikationsfigur küren und sich bei Bedarf selbst ein Handikap auferlegen. Endlich im Regenwald, am Tempel-Vorplatz oder irgendeinem anderen der 16 Hintergrundmotive angekommen, startet entweder das Duell Mensch gegen Mensch oder der Solist zu seinem einsamen Kampf gegen die CPU-Riege. Im Normalmodus muß er dabei das computergesteuerte Ur-

Dutzend nacheinander niedermachen und darf als Bonus zwischendurch diverse Sachwerte (Autos, Fässer) vernichten; alternativ kann er aber auch im bonuslosen „Super“-Modus das komplette 16er-Feld nach und nach zur Strecke bringen. So oder so muß man pro Auseinandersetzung zwei von drei Runden per K.o. für sich entscheiden, um den Sieg in der Tasche zu haben. Am Energievorrat des Kontrahenten knabbert man dabei mit den genreüblichen Slides, Hieben, Tritten, Kombischlägen sowie allerlei (über komplexe Joystick-Kommandos zu aktivierenden) Spezialitäten vom Schlage eines Feuerballs, von Teleportationen oder Stroboskop-Kicks. Daß die Programmierer die legendäre „Street Fighter“-Spielbarkeit auch hier wieder nahezu verlustfrei auf den Amiga retten konnten, ist ihnen hoch anzu-



Nur selten so ansehnlich: die A500-Fassung





rechnen: Die Fertigkeiten der einzelnen Charaktere sind genial ausbalanciert und gehen per Zwei-Button-Pad gut und mit dem CD<sup>2</sup>-Steuerknochen (dessen sechs Knöpfe nur die AGA-Fassung voll unterstützt) sogar hervorragend von der Hand. Bloß mit einem einzigen Feuerknopf will keine rechte Freude aufkommen, weil dann per Shift-Taste zwischen Fuß- und Handaktionen umgeschaltet wird, was natürlich mehr schlecht als recht klappt und das Auslösen von Special-Moves zum Glücksspiel macht. Ganz Ähnliches gilt übrigens auch für die Tastatursteuerung. Ansonsten gibt die technische Umsetzung jedoch wenig Anlaß zu Jubelgesängen, denn am AGA-Amiga erschrecken dicke, schwarze Panoramastreifen am unteren bzw. oberen Bildrand sowie „Schrumpfkämpfer“ mit leicht reduzierten Animationen das Auge. Daß die gesamte Atmosphäre un-

ter derlei Mankos in der Präsentation leidet, ist klar, zumal der ursprünglich hübsch bewegte Hintergrund, die Parallax-Effekte und der scrollende 3D-Boden ebenfalls nicht für konvertierungswürdig befunden wurden. Eine noch herbere Enttäuschung hält die A500-Version parat, tatsächlich sieht die neue ECS-Variante um Klassen schlechter aus, als das bald drei Jahre alte „Street Fighter II“ am 500er ausgesehen hat! Und anscheinend hält man die Normalmigos bei U.S. Gold nicht nur für blind, sondern auch für taub; wie sonst wäre es zu erklären, daß FX und Sprachausgabe im Vergleich zur AGA-Version reduziert bzw. zum Teil ganz wegrationalisiert wurden?! Der langen Rede trauriger Sinn: Die technisch nicht gerade bahnbrechende AGA-Fassung bleibt zwar hinter den Erwartungen zurück, überzeugt aber immerhin in puncto Spielbarkeit – sofern Festplatte und CD<sup>2</sup>-Pad angestöpselt sind. Selbst dieser Vorzug entfällt bei der schlichtweg mißratenen Standardum-



Da hat jemand Feuer gefangen!(AGA)

setzung; hier versetzen nervtötendes Disketten-Handling und eine äußerst bescheidene Optik dem Spielspaß den finalen K.o. Wer daher am A500 packende Straßenkämpfe erleben will, sollte es besser mit dem originalen „Street Fighter II“ oder modernen Konkurrenten wie „Elfmánia“ und „Shadow Fighter“ versuchen. Oder Ihr wartet noch ein, zwei Monate, bis „Super Street Fighter II Turbo“ für den Amiga erscheint, wußte Gameteks Variante mit dem Nachbrenner im Titel doch bereits am PC sehr gut zu gefallen! (rl)



Aua, das tut doch weh! (AGA)



Ruckzuck ist die Fresse dick! (AGA)

## SUPER STREET FIGHTER II (U.S. GOLD)

### STRASSEN-ZWEIKAMPF



56%

ECS

73%

AGA

„ENTTÄUSCHEND“

60%	GRAFIK	74%
62%	ANIMATION	72%
68%	MUSIK	69%
55%	SOUND-FX	76%
58%	HANDHABUNG	72%
52%	DAUERSPASS	74%

### VARIABEL

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / 7 JA
HD-INSTALLATION	NEIN / JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



# APPROACH TRAINER

Glatte Bauchlandung

Daß Programmierer ohne Ideen gern zum Softwarerecycling greifen, ist bekannt. Aber wer hätte gedacht, daß selbst diese Methode noch ungeahnte Steigerungsmöglichkeiten bietet? Man nehme nur mal diesen Flugschrott...



Ein Blick zur Seite: So öde kann Grafik sein!

...den Excalibur/Korona aus den Überresten des „Airbus A320“ zusammengeschaubt hat. Trotz mittelpflichtiger Qualität sorgten anno 1992 teures Marketing und der offizielle Segen der Lufthansa ja dafür, daß der Zivilflugsimulator gute Verkäufe einflog und sogar ein Nachfolger um den titelgebenden Riesenvogel gestrickt wurde – was den Hersteller Thalion freilich nicht daran hinderte, einen Sturzflug in die Pleite hinzulegen. Und während einstmals kreuz und quer durch Europa (bzw. im Nachflieger die USA) gedüst wurde, wobei auf exakte Routenplanung mittels mitgelieferter Karte, den Spritverbrauch und eine akkurate Landung zu achten war, beschränkt sich dieses Abfallprodukt nun auf das letzte Feature. Denn wo ehemals die gesamte Leistung des Piloten vom Programm beurteilt wurde, hat sich dasselbe Programmerteam bei der Resteverwertung

darauf beschränkt, einen reinen Landeanflug-Simulator abzuliefern, der den Prüfling diese ungemein spannende Prozedur auf 58 europäischen Flughäfen durchexerzieren läßt!

Dank der Crew um Rainer Bopf steht erst mal das holländische Schiphol zum Üben zur Verfügung, anschließend darf man das restliche Europa heimsuchen. Sind dann Begriffe wie Sinkgeschwindigkeit, Bahnrichtung oder Aufsetzpunkt keine Fremdwörter mehr, kann man sich am Scoring-Modus versuchen, bei dem jede Landung peinlich genau bewertet wird. Anders als etwa beim Eiskunstlauf ist es hier durchaus gestattet, auf die Hilfen der Automatik zurückzugreifen – die Digi-Jury zieht dann jedoch ebenso automatisch ein paar Pünktchen bei der Gesamtbewertung ab. Menschen, die vor dem Amiga-Cockpit nicht gern alleine sind, dürfen schließlich auch im Wechsel gegen einen Kol-

legen antreten; gewonnen hat, wer nach fünf Flügen insgesamt die beste Wertung erreicht. Optisch hat sich der Rumpferbe gegenüber seinen vollwertigen Vorbildern so gut wie gar nicht weiterentwickelt, eher im Gegenteil: Außer ein paar bun-

ten Strichvektoren, der Cockpit- und der Seitenansicht sowie einem unscheinbaren Bewertungsscreen wird fürs Auge nichts geboten; selbst die Menügrafiken von einst fehlen hier. Ähnlich ergeht es den Ohren, die mit einem ständig wiederholten Düsengeheul-Sample und ein paar Piepsern traktiert werden. Die Steuerung ist ganz ordentlich, wenngleich selbst für einen Airbus etwas träge; sie unterstützt auch Analogsticks, wobei der dafür nötige Adapter netterweise gleich beiliegt. Trotzdem, was hier für das Startgeld von rund 60 Mark geboten wird, ist eine glatte Frechheit: Wenn schon Landeanflüge pur, dann doch bitte mit mehreren Maschinen und *viel* mehr Abwechslung! In der gegenwärtigen Form ist der Approach Trainer jedenfalls zum Absturz verurteilt... (mic)



Ein Blick zurück: Airbus A320 anno 92



Ein Blick voraus:  
Approach Trainer  
im Anflug

## APPROACH TRAINER

(EXCALIBUR/KORONA SOFT)

ANFLUG-SIMULATOR

28%

„CRASH-CASH“



GRAFIK	37%
ANIMATION	29%
MUSIK	0%
SOUND-FX	14%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	26%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	HANDBUCH



## Laufwerke

3,5 Laufwerk, extern für alle Amiga, Metallgehäuse, abschaltbar, Bus bis Df3.



Farbe: Amiga  
Farbe: Schwarz

880KB 95,-  
880KB 99,-

3,5 Laufwerk, intern 880KB  
für Amiga A-500/600/1200/2000  
komplett mit Zubehör  
3,5 Laufwerk, Int. und ext. 1,76MB



85,-  
a. Anfrage

CD-ROM 2-Speed intern, ATAPI  
CD-ROM 4-Speed intern, ATAPI  
CD-ROM 4-Speed intern, SCSI

## Tastatur-Interface

PC-Interfaces für CD-32  
PC-Interface für A-500/2000/3000/4000

PC-Interface für A-600/1200,  
Installation mit Folienkabel (lötfrei)



89,-  
79,-

Amiga-Interface für A-600/1200-Tastaturverlängerung.  
Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges  
Spiralkabel verbunden. Installation mit Folienkabel (lötfrei).

## Tastaturen

PC-AT 102 Tasten, Standard  
PC-AT Microsoft Natural 104 Tasten  
Tastaturgehäuse, leer, für original A-1200/500 Tastatur

49,-  
199,-  
99,-

## Zubehör

Maus-Joystick-  
Adapter  
elektronisch



Maus-Joystick  
Adapter  
mechanisch



15,-

A-1200 batteriegepufferte Echtzeituhr



29,-

VGA-Adapter für 1200/4000 von 23 pol. auf 15 pol. Multi sync. VGA

19,-

AT-Bus Kabel für A-600/1200 2,5 (ca. 7cm lang.) 44-polig  
AT-Bus Kabel für A-600/1200 2,5 (ca. 40cm lang.) 44-polig

9,-  
15,-

AT-Bus Kabel-Adapter für A-600/1200 von 2,5 auf 3,5  
mit Stromkabel (ca. 7cm lang.)

29,-

Doppel AT-Bus Festplattenadapter für 2,5  
und 3,5 HDD an A-600/1200, mit Stromkabel



39,-

A-1200 HD 3,5 intern Halterung (Rahmen)  
mit 2,5>3,5 Adapter-Kabel und Stromkabel

49,-

2,5 Festplattenhaltg. für 3,5 Schacht

19,-

Amiga ParNet Kabel 3m (mit Software)  
Amiga ParNet Kabel 5m (mit Software)

29,-  
39,-

2-fach ROM Umschalt-Platine  
A-500/2000, wahlweise Umschaltung  
per Schalter  
oder automatisch per Tastendruck,  
Maus oder Joystick

2-fach ROM Umschaltplatine  
mit Flachbandkabel, A-500/2000



25,-

2-fach Umsch.platine A-600  
3-fach Umsch.platine A-600 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0  
3-fach Umsch.platine A-500 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0

25,-  
35,-  
39,-

3-fach Umschaltplatine A-1200  
für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 oder V.3.1 (Paar)



69,-

Kickstart-ROMs V.1.3/V.2.05/V.3.0  
V.3.1 für A-500/1200/2000/4000 mit Buch

39/49/99,-  
ab 169,-

Vertrieb in der **SCHWEIZ**  
**AMIGA SHOP 2000**  
Hardware, Software, Reparaturen, Spiele  
Tel./Fax 01/322 14 14  
Wallisellenstr. 318, 8050 Zürich-Oerlikon  
Verlangen Sie unsere Gesamtliste

Wir Stellen Aus  
Halle 11 Stand D-63



## Amiga 500 Tower

zum Einbau eines kompletten A-500 Desktop Computers. Interne Busplatine  
mit drei Zorro-II, einem A-500, einem MMU- (für Turbokarten) und zwei PC-  
Steckplätzen. Mit integrierter 3-fach ROM-Umschaltung für Kickstart ROM V.1.3,  
V.2.0x und V.3.0. Im Gehäuse ist Platz für das original A-500 Laufwerk, zwei  
5.25 und drei 3,5 Laufwerke. Für die originale A-500 Tastatur liefern wir ein  
formschönes Tastatur-Gehäuse. Komplett ohne Netzteil

Maße: ca. 47x40x17 cm (HxTxB)

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln)

299,-

Netzteil für A-500 Mini Tower, 230W

(Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine)

129,-

## Amiga 2000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Desktop Computers. Im Gehäuse  
ist Platz für vier 5.25 und fünf 3,5 - Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.  
Maße ca. 65x19x40 cm (HxTxB)

399,-

Netzteil für A-2000 Tower, 230 Watt

149,-

Netzteil für A-2000 Tower, 250 Watt

159,-

## Amiga 3000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-3000 Desktop Computers. Im Gehäuse ist Platz  
für vier 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro-II/III und 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und  
Video-Slot. (Ersetzt das Daughterboard). Maße ca. 65x19x40 (HxTxB)

599,-

Netzteil für A-3000 Tower, 250 Watt

199,-

## Turbokarten und RAM-Erweiterungen A-1200

A-1200 RAM Karte mit Coprozessor Sockel o. RAM

89,-

Blizzard 1220 / 28MHz / 4MB

399,-

Blizzard 1230 IV / 50 MHz

349,-

## SIMM-Module

2 MB 32 Bit/72 pin

179,-

8 MB 32 Bit/72 pin

499,-

4 MB 32 Bit/72 pin

279,-

16 MB 32 Bit/72 pin

975,-

## Speichererweiterungen A-500/600

512 KB RAM — A-500 intern

59,-

1 MB RAM — A-500 PLUS intern

79,-

1 MB RAM — A-600 intern mit Uhr und Akku

99,-

2 MB RAM — A-500 intern mit GARY-Adapter,

Uhr und Akku, abschaltbar

199,-

Maus 260dpi / 400dpi mit Mause-Pad

29/35,-

Maus 250dpi > 2500dpi mit Mause-Pad

und Maus-Joy. Adapter elektronisch

49,-

## ICs

IC 8520 DIP/SMD

39,-

ICs 8362/8373 Denise/Hi-Res ECS-Denise

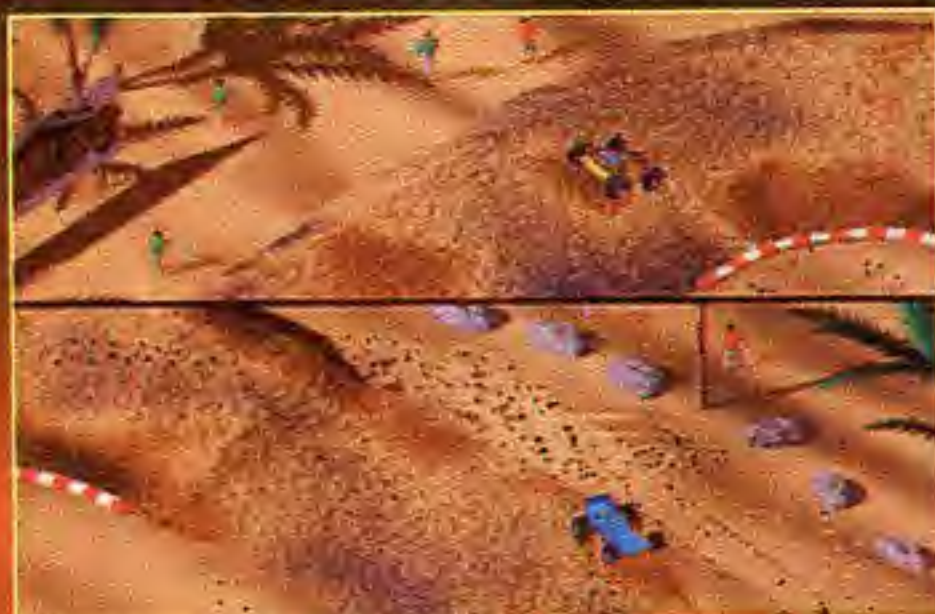
39/59,-

Tel. 0 21 71 / 2 83 86 - 88  
Fax 0 21 71 / 2 83 89  
**Micronik Computer Service**  
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen  
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 9<sup>h</sup> - 12<sup>h</sup> und 14<sup>h</sup> - 18<sup>h</sup>, Sa. 10<sup>h</sup> - 14<sup>h</sup> - An der A2 Ausf. Opladen  
Händler Anfragen erwünscht!  
Inhaber und Preisänderungen vorbehalten!  
Amiga ist eingetragenes Warenzeichen der ESOM AG.





Nach „Turbo Trax“, das Black Legend im Stil von „Overdrive“ konstruiert hatte, wurde das italienische Werksteam Floating Point nun mit einem AGA-Nachbau von „Skidmarks“ beauftragt – es entstand eine Render-Raserei mit kleinen Schwächen.



Duell am Splitscreen



Teures Tempo-Tuning

Wie beim neuseeländischen Vorbild toben sich die vier Starter auf leicht schrägen Draufsicht-Pisten aus, die solo oder im Splitscreen-Duett be-  
rast werden können. Ehe man in drei Schwierigkeitsgraden gegen die computergesteuerte Konkurrenz um den besten Platz auf dem Siegertreppchen kämpft, will aber erst mal ein Alter ego aus dem Fahrerlager gewählt sein: Die acht Piloten unterscheiden sich nicht nur durch ihre (vor landestypischen Digi-Bildchen platzierten) Comic-Konterfeis, sondern auch in ihrem Fahrkönnen – die hübsche Französin Michelle etwa bringt ganz andere Qualitäten bzw. Werte mit als z.B. der rasende Rasta Rashid aus Afrika.

Über wahlweise drei, fünf oder acht Runden müssen dann hinter dem Steuer von Buggy, Landrover und Sportwagen jeweils zehn Läufe erfolgreich absolviert werden, damit man zur Teilnahme an der abschließenden „World League“ qualifiziert ist. Für Rekorde und Position hagelt es satte Prämien, die in je drei zusätzliche Motoren, Reifensätze oder Stoßdämpfer, größere Tankkapazität oder Turboladungen investiert werden. So läßt sich das Vehikel vor jedem Rennen optimal an die recht unterschiedlichen Strecken anpassen und die maximale Leistung aus der Kiste kitzeln. Da die CPU-Konkurrenz mit viel künstlicher Intelligenz gesegnet ist,

sollte der Ernstfall aber zunächst im Trainingsmodus geübt werden. So kann man nämlich die Fahrzeuge mit beliebiger Ausrüstung auf allen Kursen austesten und dabei gleich mal abchecken, mit welchem der fünf Steuermodi der fahrbare Untersatz am besten in den Griff zu bekommen ist: Per „Pinball“-Handling über-

springt das Gefährt z.B. gegen-  
erische Autos beim Auffahren, während „Jumping Nitro“ statt beschleunigendem Turbo die Sprungkraft eines Kängurus liefert. Rein optisch machen die zehn Kurse etwas mehr her als die von „Skidmarks“, schon weil sie sehr abwechslungsreich aufgebaut und genau wie die



**AGA  
ONLY**



### Die Schluchtenflitzer

Fahrzeuge gerendert sind. Da donnert man auf Asphaltbrücken über die tiefen Schluchten eines Canyons, gibt am Meer unter Palmen auf steinernen Dämmen Gas, kämpft gegen den eisglatten Untergrund der Schneelandschaften oder wirbelt den Wüstensand einer Oase auf. Wo bei übrigens auch hier durchdrehende Reifen ihre Spuren hinterlassen und beim Abkommen von der Piste der Dreck nur so fliegt. Dazu finden sich am Streckenrand jede Menge netter Details wie parkende Helis oder einsatzbereite Sanitäter nebst Sanka. Allein die Animationen der Flitzer sind nicht immer die wahre Freude; manchmal scheinen sie eher über den Untergrund zu schweben. Dazu kommt oft heftiges Geruckel am Split-screen.

Ebenfalls nicht voll überzeugend ist die Sticksteuerung, denn zwar liegt so ein Bolide mit der Standardmotorisierung und (erst zu verdienenden) Edelstoßdämpfern sowie griffigen Pneus wie ein Brett auf der Straße, kommt aber den versierten Compu-Cracks kaum hinterher. Röhrt hingegen ein Hochleistungstrickwerk unter der Haube oder bringt man den Turbo zum Einsatz, ist es um die Bodenhaftung auch schon geschehen. Und das nicht nur bei den gelegentlichen Rampensprüngen oder in kniffligen Steilkurven! Es sind also wahre Joystick-Akrobaten gefragt, noch dazu solche, die sich von einem Rennspiel kein Kammerkonzert erwarten: Abgesehen von

der ordentlichen Titel- und Menümusik, begnügt sich die Akustik mit Standard-FX wie Motoren- und Crashgeräuschen.

Schlimmer sind die nervigen Ladezeiten, wenn direkt von den saften sechs Disketten gespielt wird – wohl dem, der einen Festplatten-Parkplatz sein eigen nennt. Dafür wurde an eine Speicheroption für Spielstände gedacht, und auch die Rekorde werden dauerhaft verwahrt. In der Summe profitieren vor allem Solisten von diesen Vorzügen, da Radelraiser wegen der hier fehlenden Modem-Option sowie der mageren Teilnehmerzahl nach wie vor bei „Super Skidmarks“ besser aufgehoben sind. Diese Italo-Variante ist eher ein Tip für nervenstarke und erfahrene Lenker auf der Suche nach einer echten Herausforderung. (st)

### WHEELSPIN

(BLACK LEGEND)

### RENDER-RACING

**66%**



„KNIFFFLUG“

GRAFIK	68%
ANIMATION	59%
MUSIK	70%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	68%

### VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	REKORDE/SPIELSTAND
DEUTSCH	KOMPLETT

Bestelltelefon: 0771 64440

QUICK



SOFT

Zieht Euch warm an!

**COOLE  
PREISE**

	AM	AM12	CD <sup>32</sup>		AM	AM12	CD <sup>32</sup>
10 Great Games	79,17			Pinball Dreams/Fant	46,17		
4 Pack Compilation	39,57			Pinball Illusions		59,37	59,37
A-Train Classic	32,97			Pinball Magic	26,37		
Akira	46,17			Pirates	26,37		
Alien Breed Spec.	19,77			Police Quest 1	32,97		
Alien Breed 3D		65,97	65,97	Police Quest 2	32,97		
Alien Olympics	59,37		52,77	Police Quest 3	32,97		
All Terrain Racing	46,17		46,17	Power Drive	52,77		
Armour Geddon 2	46,17			Premier Manager 3	46,17		
Anstoß	65,97			Prince of Persia	26,37		
Anstoß WCE	52,77			<b>Rally Championchips</b>	<b>46,17</b>	<b>46,17</b>	
Arcade Pool	19,77			Red Baron	26,37		
Aufschwung Ost	59,37			Reunion	59,37	59,37	
Award Winners Platin	65,97			Road Kill			59,37
B-17 Flying Fortress	32,97			Robinsons Requiem	52,77		
Baldies		59,37	59,37	Robocod	19,77		
Banshee		46,17	52,77	Rome Ad92	26,37		
Base Jumpers	39,57		39,57	Rüsselsheim	59,37	59,37	
Bazooka Sue	79,17			<b>Sensible Golf</b>		<b>65,97</b>	<b>65,97</b>
Bing	79,17	85,77		Sensible Soccer int.	52,77		
Big Four	59,37			Sensible W.o. Soccer	65,97		
Bloodnet	59,37	65,97		Shadow Fighter	52,77	52,77	52,77
Body Blows	26,37			Shaq Fu	52,77		
Bundesligaman. 3	79,17	79,17		Sim City 2000		65,97	
Bureau 13	65,97		65,97	Simon L. Sorcerer 2	79,17	79,17	79,17
Campaign 1 od. 2 (B)	32,97			Skat Royal	59,37		
Championchipsman. 1	46,17			Skeleton Crew		52,77	65,97
Classic Collection	46,17	Flashback, Another		Skidmarks	26,37		
Colonization	85,77	85,77		Space Hulk	26,37		
Cross Check	39,57			Space Quest 1	32,97		
Crystal Dragon	46,17			Space Quest 4	32,97		
Dawn Patrol	65,97			Speedball	26,37		
Der Clou	65,97	65,97		Super Skidmarks	39,57		52,77
Der Clou Profidisk	39,57			Super Stardust		65,97	65,97
Der Meister	52,77	52,77		Super Streetfigh. 2	59,37	59,37	59,37
Der Trainer	59,37			Stem Siedler	46,17		
Der Trainer Italia	59,37			Steve D. Snooker	19,77		
<b>Der Seelenturm</b>		<b>65,97</b>	<b>65,97</b>	Street Fighter 2	26,37		
Die Nordländer	59,37			Syndicate			65,97
Die Siedler	46,17			Theme Park	59,37	62,67	59,37
Doppelpaß	79,17			Thunderblade	26,37		
Dragon Stone	59,37		59,37	Top Gear II	46,17	46,17	52,77
<b>Dream Web</b>	<b>65,97</b>	<b>65,97</b>		Tower Assault	52,77	52,77	52,77
Dune	32,97			Transarctica	26,37		
Elfmania	46,17			Turbo Trax	52,77		52,77
Elite Plus	26,37			Turnican	26,37		
Elite III		59,37	59,37	Ufo - Enemy Unknown	65,97	65,97	65,97
Embryo	46,17			Valhalla before War	59,37		
Erben der Erde	52,77	59,37	65,97	Virocop	52,77	52,77	
F1 World Champ.chip	65,97			<b>Whales Voyage 2</b>	<b>79,17</b>		<b>79,17</b>
Fears	65,97	65,97	65,97	Wing Commander	46,17		
Fifa Soccer	52,77			<b>Whizz</b>	<b>46,17</b>	<b>46,17</b>	
Flashback (B)	26,37			WWF2	26,37		
<b>Flight o.t. Am. Queen</b>	<b>65,97</b>	<b>65,97</b>	<b>65,97</b>	Xenon 2	26,37		
Fußball Total	65,97	65,97		Zeewolf	65,97		
Grand Prix Editor	32,97			Zeppelin	65,97		
Gunship	26,37			Zool 2	46,17	46,17	
Hanse	39,57						
Hattrick	65,97						
High Seas Trader	65,97	65,97					
Hollywood Pictures	65,97						
Ishar 3	65,97						
Kingpin	26,37						
Kings Quest 6	65,97						
Kolumbus	72,57						
Legacy of Sorasil	46,17						
Legend of Valour	26,37						
Leisure S. Larry 2	26,37						
Leisure S. Larry 3	32,97						
Lemmings 2	65,97						
Lukas Arts Class. Adv	65,97						
M1 Tank Platoon	26,37						
Mad News	65,97	65,97					
Maniac Mansion	26,37						
Maryins M. Advent.		59,37	59,37				
Mr. Nutz	59,37						
Nigel Mansell	26,37						
Oldtimer	65,97	65,97					
Paws of Fury	52,77	52,77					
PGA Tour Golf	26,37						

Lieferung per Postnachnahme zzgl. 12 DM Voraus-kasse/Scheck; 9 DM. Versandkostenfrei ab 250 DM. 5 DM Mindestmengenzuschlag bei Bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.



Bestellannahme:

Mo-Fr Fon: 0771 64440  
10-18h Fax: 0771 64449



Quicksoft GmbH

Am Rappenschneller 16  
78183 Hüfingen



# UP OR DOWN

Na also, es geht doch: Ihr habt die Sommerpause genützt, um nahezu alle Titel der Charts zu einer kleinen Berg- und Talfahrt einzuladen – ein zweiter Blick auf die aktuellen Hitlisten ist heute daher wertvoller denn je!

Kurz und gut, Eure Zuschriften haben diesmal mächtig Staub aufgewirbelt. Recht so, schließlich hatte der sich schon in einer dicken Schicht auf den Hitparaden breitgemacht. Und so siedeln „Die Siedler“ von Blue Byte zwar nach wie vor auf dem ersten Platz der Top Twenty, doch konnten sich inzwischen die wüsten Strategen von Westwoods „Dune II“ die Position des Vize-meisters in der Gunst aller Standard-Joker sichern. Und reLINEs erotisch-ironische Krankenhaus-Sim „Biing!“ klingelte sich hier vom zehnten gleich auf den dritten Platz. Im AGA-Hospital halten die zweitklassigen Ärzte dieses erstklassigen Spiels inzwischen sogar standesgemäß den zweiten Rang besetzt – kein Wunder also, daß sie im Softshop eines der meistkonsultierten Programme der letzten Monate waren!

Zur AGA-Liste sei noch nachgetragen, daß Bullfrogs „Theme Park“ von den Städtebauern des Maxis-Klassikers „Sim City 2000“ an der Spitzenposition abgerissen und auf Platz drei neu errichtet wurde, wobei sich die Abbruchunternehmer gleich selbst als Bürgermeister installiert haben. Auf CD haben Simulanten allerdings nach wie vor schlechte Karten, hier wird immer noch geballert, was das Laufwerk hergibt. So ist die Oberliga noch immer nicht von den Psygnosis-Viren aus dem „Microcosm“ kuriert, während es Team 17 mit „Tower Assault“ auf das zweite Treppchen geschafft hat; erst dann folgt das „UFO“ von MicroProse. Was auf diesen Seiten noch folgt, sind weitere (CD-) Ballereien, noch mehr Bestseller, die meistgekauften Progis des Jahres und natürlich die aktuellen Lieblinge unseres Cheffayouters Karl.

War noch was? Richtig, die Verlosung! Diesen Monat trennen wir uns schweren Herzens von

1 x Super Street Fighter II  
1 x Der Reeder  
1 x Subwar 2050

## TOP TWENTY

### 1. (1) DIE SIEDLER



2. (4) DUNE II
3. (10) BIING!
4. (9) HISTORYLINE
5. (15) CIVILIZATION
6. (2) BUNDESL. MAN. HATTR.
7. (7) WING COMMANDER
8. (-) COLONIZATION
9. (3) SYNDICATE
10. (12) PIZZA CONNECTION
11. (11) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
12. (5) ELITE II
13. (16) DER CLOUI
14. (14) UFO - ENEMY UNKNOWN
15. (-) SUPER SKIDMARKS
16. (18) KING'S QUEST VI
17. (17) GOAL!
18. (19) TOWER ASSAULT
19. (-) HOLLYWOOD PICTURES
20. (8) INDIANA JONES IV

Eine Chance auf einen solchen Wunschgewinn (die Teilnehmer dürfen nämlich das Objekt ihrer Begierde frei wählen bzw. auf ihre Karte dazuschreiben) haben wie immer all jene, die uns ihre derzeitigen Zock-Favoriten schriftlich verklickern. Die Anzahl der Nennungen spielt dabei keine nennenswerte Rolle, lediglich nach ECS-, AGA- oder CD-Versionen sortiert müssen Eure Listen eintrudeln. Ein leserlicher Absender muß freilich mittrudeln, da andernfalls der Postbote ins Trudeln gerät und im Falle des Falles mit dem Preispackchen beim Nachbarn zweimal klingelt...

So, uns bleibt damit nur noch, zu hoffen, daß wir beim Auszählen der Stimmen nicht ins Trudeln geraten, um Euch nächsten Monat wieder mit den aktuellsten Hitlisten versorgen zu können. Damit wünschen wir allen Teilnehmern viel Glück – nicht zuletzt beim Abpausen der richtigen Adresse, die da ganz unvermutet lautet:

Joker Verlag  
„Up & Down“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn

## TOP TEN A1200

### 1. (3) SIM CITY 2000

2. (4) BIING!
3. (1) THEME PARK
4. (7) OLDTIMER
5. (2) PINBALL ILLUSIONS
6. (8) UFO - ENEMY UNKNOWN
7. (9) STAR TREK
8. (6) BUNDESL. MAN. HATTR.
9. (-) FEARS
10. (10) SIMON THE SORCERER





## TOP TEN CD<sup>32</sup>

1. (1) MICROCOSM



2. (5) TOWER ASSAULT
3. (4) UFO - ENEMY UNKNOWN
4. (6) PIRATES! GOLD
5. (8) SIMON THE SORCERER
6. (10) WING COMMANDER
7. (3) SUBWAR 2050
8. (2) BANSHEE
9. (-) THEME PARK
10. (-) ERBEN DER ERDE

## TOP SELLER

1. (7) BIING!



2. (-) COLONIZATION
3. (-) PINBALL ILLUSIONS
4. (4) UFO - ENEMY UNKNOWN
5. (1) FIFA INT. SOCCER
6. (8) DER SEELENTURM
7. (2) ERBEN DER ERDE
8. (6) BUNDESL. MAN. HATTR.
9. (3) HOLLYWOOD PICTURES
10. (5) ZEPPELIN

## PERSONAL FAVORITES



1. DAWN PATROL
2. UFO - ENEMY UNKNOWN
3. ZEPPELIN
4. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
5. ERBEN DER ERDE

## TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) BUNDESL. MAN. HATTRICK



2. (2) FUSSBALL TOTAL!
3. (4) THEME PARK
4. (3) RÜSSELSHEIM
5. (5) DER TRAINER
6. (-) UFO - ENEMY UNKNOWN
7. (6) FIFA INT. SOCCER
8. (7) DIE SIEDLER
9. (-) BIING!
10. (-) ZEPPELIN

## DIE BESTEN AKTUELLEN BALLERSPIELE

1. FEARS (AGA) 88%



2. SUPER STARDUST (CD<sup>32</sup>) 83%
3. BANSHEE (CD<sup>32</sup>) 83%
4. TOWER ASSAULT (CD<sup>32</sup>) 79%
5. GUARDIAN (CD<sup>32</sup>) 77%
6. SKELETON KREW (CD<sup>32</sup>) 77%
7. VIROCOP (AGA) 74%
8. BEHIND THE IRON GATE (ECS) 68%
9. DEATH MASK (CD<sup>32</sup>) 68%
10. ACTION CAT (ECS) 64%



**D**iesen Monat konnten wir uns einfach nicht zwischen den aktuellen Ausgaben der Berliner Spielekiste und der Nordlicht-Reihe entscheiden – hüben wie drüben wartet astreines PD-Material! Ergo stellen wir eben beide Serien vor...

Den Anfang macht die Diskette mit der Bezeichnung **Spielekiste 718** und ihrem PD-Abkömmling der Erotik-Puzzelei „Penthouse Hot Numbers“ von Magic Bytes. Wie bei dem unter diversen Namen immer wieder neu aufgelegten Kommerzspiel geht es auch in dieser Preiswertfassung um Zahlenreihen am

acht mal acht Felder großen Brett, die per Mausklick angewählt werden müssen, um so einen höheren Gesamtpunktestand zu erzielen als der (Computer-) Gegner. An Pfiff gewinnt die Knobelei durch die Zug-Beschränkung auf bestimmte Reihen und Spalten sowie durch eingebaute Boni, etwa für Dreifach-Punkte – nur daß man hier auf die Stripperinnen des Originals verzichten muß. Dafür bietet **Psycho Squares Deluxe** allen Amigos mit 1 MB Chipmem bunte Raytracing-Motive, nette Begleitmusik und eine ordentliche Handhabung.

Die Scheibe namens **Spielekiste 721** enthält dagegen heiße Action bis zum Abwinken: Getreu alter Ballertraditionen im Stil von „R-Type“ besteigt der Spieler einen schwebewaffneten Raumer und startet zum Flug durch horizontal bewegtes Feindgelände, wo von allen Seiten her-

annahende Gegner vom Screen gelasert werden sollen. Bemerkenswert daran ist die professionelle Ausführung, denn die Präsentation überzeugt durch sauberes Parallaxscrolling, viele Farben, astreine, weil völlig ruckfreie Animationen und haufenweise Grafik-Details, deren Art und Umfang im Optionsmenü an die Rechnerleistung anzupassen sind. Die Akustik (wahlweise FX und/oder Musik) klingt gut, und das Gameplay ist hart, aber herzlich: Gemeinsam mit dem letzthin vorgestellten „T-Racer“ spendet **Thesius XII** all jenen Trost, die seit langer Zeit vergeblich auf kommerziellen Baller-Nachschub warten.

Action der knuddeligen Art findet sich auf der AGA-exklusiven **Spielekiste Extra 82**. Beim „Bomberman“-Ableger **Boomin'Eck** lenken nämlich ein bis zwei Spieler je einen Bombenleger durch ein Drauf-

sicht-Labyrinth. Die unbegrenzte Anzahl von Sprengsätzen im Gepäck kann an beliebiger Stelle abgelegt und gezündet werden, um entweder Hindernisse aus dem Weg zu blasen oder die drei Leben des Gegenspielers auszulöschen. Für Abwechslung auf dem Minenfeld sorgen versteckte Extras für mehr Sprengkraft, höheres Lauftempo und dergleichen, während sich die Augen an bunter und ordentlich animierter Optik erfreuen dürfen und die Lauscher mit erträglichem Begleitgedudel beschallt werden. Zwar hält sich die Abwechslung auf Dauer in Grenzen, doch Abhilfe ist in Sicht – der Autor hat einen Level-Editor bereits in Vorbereitung.

Wir wechseln zur PD-Sammlung der Nordlichter und dort auf die **1200-Mix 312**, wo EDV-Veteranen die AGA-Konvertierung des steinalten Spectrum-Klassikers **PSST!**



Steinchen, wechsele dich: **Psycho Squares Deluxe**



Ein wahrhaft bombiges Vergnügen: **Boomin'Eck (AGA)**



Ein Philosoph, der fliegt und schießt: **Thesius XII**





finden. Das Spielprinzip aus den frühen 80er Jahren ist heute natürlich nicht mehr up to date, hat aber dennoch seine Reize: Am Steuerhebel eines kleinen Gartenroboters soll der Spieler sprießende Gartenblumen vor Insektenbefall schützen. Dazu stehen links und rechts verschiedenfarbige Insektizid-Spraydosen bereit, von denen je eine aufgenommen und zwecks Abschuß bestimmter Schädlinge zum Einsatz gebracht wird. Trotz Sammelboni regiert in späteren Spielabschnitten die Hektik, und es bleibt kaum Zeit, ein Auge auf die hübsch bunte Optik zu werfen oder das Ohr auf die gelungene Akustik zu richten – alles in allem ein unterhaltsamer Geschicklichkeitstest für zwischendurch, allerdings ohne jeden Tiefgang.

Ebenfalls nur für A1200- & A4000-Rechner ausgelegt ist der **1200-Mix 325** bzw. das dortige AGA-Update der be-

kannten Vertikal-Ballerei **Deluxe Galaga**. Im Stil des ähnlich betitelten Arcade-Veteranen rauschen zumeist von oben Dutzende von Alien-Raumern auf den Screen, während der Spieler seinen Kampfgleiter am unteren Bildrand nach links bzw. rechts lenkt, um die Invasoren mit der Laserkanone bekannt zu machen. So weit, so simpel, doch diese Amiga-Variante überzeugte bereits in der ECS-Urversion durch ein wahrlich ausgeklügeltes Leveldesign mit jeder Menge Abwechslung sowie viele Extrawaffen und Sonderboni, die es herauszufinden gilt. Die AGA-Fassung unterscheidet sich vom Original durch aufgewertete Sound-FX bzw. Begleitmusik sowie eine buntere Optik in 64 Farben, die in Bewegung wesentlich besser aussieht als am Screenshot. Kurzum, ein Game, das sich jeder Weltraum-Söldner in den heimischen Waffenschrank stellen sollte!

Eine auch von Standard-Amigas verwertbare PD-Perle verbirgt sich auf der **Nordlicht-Spiele 49/3**, denn **Springtime** bietet eine ziemlich innovative Mischung aus Jump & Run, Puzzerei und dem altbekannten Zauberwürfel: Man findet sich auf einem Plattformgelände wieder und erhält die Aufgabe, eine Feder auf einen mit „X“ markierten Punkt zu hieven. Bloß ist direktes Aufnehmen nicht möglich, vielmehr muß man dazu Teile der Umgebung durch Drücken an Wände um alle nur denkbaren Achsen drehen. Aus Böden werden so Decken oder Seitenwände, und das komplette Raumdesign wird umgekrempelt, bis schließlich die Feder am Ziel zu liegen kommt. Durch zahlreiche Extras (Bröckel- und Verschiebesteine etc.) sowie ein ausgeklügeltes Leveldesign macht die Schiebung dauerhaft Laune, zudem sieht die ebenso

bunte wie flotte 3D-Vektorgrafik mit Parallax-Effekt einfach toll aus.

Wer jetzt Blut geleckt hat, der richtet seine Bestellungen bezüglich Spielekiste an:

**Berlin PD**  
Bismarckstr. 64  
13585 Berlin  
Tel.: 030/3335425

Oder im Falle der Nordlicht-Scheiben an:

**Gabi und Udo Drücke**  
Alter Fischerspfad 10  
26506 Norden  
Tel.: 04931/167222

Pro Diskette werden 3,- DM (Spielekiste) bzw. 4,- DM (Nordlicht) fällig, dazu kommt jeweils das Porto in Höhe von 4,- DM bei Vorkasse, während bei Nachnahmebestellungen zusätzlich Postgebühren anfallen. (rl)



Der digitale Insekten-tod: PSSST! (AGA)



Knobel-Hüpfen in Vollpreis-Qualität: Springtime



Ein Ballermann mit inneren Werten: Deluxe Galaga (AGA)



# CRACK

Den halben Sommer lang mußtet Ihr auf unseren Szenemaufwurf Dr. Freak verzichten – zum Ausgleich breitet er sich diesmal gleich auf anderthalb, dazu auch noch bunt bebilderten, Seiten aus!

Heute sollt Ihr von mir erstmal einiges über sogenannte Identfälschungen erfahren, was den einen oder anderen vielleicht zu der Frage verleitet: Kann man die essen?! Nun, das nicht gerade, aber im Unterschied zu einer 08/15-Raubkopie, die jeder sofort als solche erkennt, sind Identfälschungen dem Original täuschend ähnlich – inklusive Aufkleber, Anleitung,

schon rein wirtschaftlich gesehen ziemlich fragwürdig, weil die entsprechenden Rohlinge gut und gern 15 bis 20 Mark pro Stück kosten. Praktisch arbeiten daher bloß noch die hundertfünfzigprozentigen Freaks (bevorzugt für Sonys Playstation) damit, weil es ihnen einfach wichtig ist, rare Importgames schneller in die gierigen Pfoten zu bekommen als Otto Normal-kopierer. Doch seit einiger Zeit ist das nun alles anders!

Inzwischen sind nämlich auch gepresste CD-Raubkopien am Schwarzmarkt im Umlauf, und zwar vornehmlich von PC-Bestsellern wie „Rebel Assault“, „X-Wing“, „Armored Fist“ oder „Ultima 8“. Tja, die

Szene ist halt darauf gekommen, daß man nicht unbedingt ein eigenes Preßwerk braucht, man kann ja auch pressen lassen – ein Blick ins Branchentelefonbuch genügt.

Das hat natürlich zur Folge, daß sich diese Scheiben auf den ersten und zweiten Blick tatsächlich kaum vom Original unterscheiden. Zumal ja kein normaler Mensch auf die Idee kommt, daß ein Game auf CD, das noch dazu mit „Originalaufdruck“, Anleitung etc. versehen ist, in Wahrheit eine Raubkopie darstellt. Erst bei genauerer Betrachtung fallen kleine Ungenauigkeiten auf, etwa Schreibfehler, verwischte Grafiken, fotokopierte Blätter anstatt einer ordentlichen Anleitung – und natürlich die fehlende Registrierkarte. Ganz einfach ist das Erkennen eines solchen Pseudo-Originals trotzdem nicht, denn schließlich kommen auch bei ganz regulärer Ware verschiedene Aufdrucke (z.B. bei Budget- und Vollpreisversionen) und schlampig gemachtes Begleitmaterial vor.

Es liegt auf der Hand, daß diese Fälschungen allen (außer den Tätern selbst) nur Nachteile bringen: Die Hersteller müssen sich jetzt möglicherweise auch bei Schillerscheiben Gedanken über einen weitgehend sicheren Kopierschutz machen, dem seriösen Handel gehen Umsätze flöten, und

der gutgläubige Käufer schließlich erhält für sein Geld keinen realen Gegenwert, was ihm spätestens dann Kopfschmerzen macht, wenn er sein „Original“ zum Updaten einschickt oder verkaufen will. Ein solcher „Raubpresser“ wurde kürzlich auch geschnappt, und ein besonders dreister war es noch dazu: Obwohl bereits ein Strafverfahren gegen ihn lief, schickte er nichtsahnende Arbeitslose auf Flohmärkte, die für ihn (bzw. eher für die bezahlten 75,- DM pro Tag) dort Raubkopien aller Art verhökerten. Darunter befanden sich z.B. zwei vermeintliche Shareware-CDs, die in Wirklichkeit randvoll mit kopierter Originalsoftware waren. Über 100 Spiele bekannter Hersteller im Verkaufswert von insgesamt 50.000 Mark hatte der Mann darauf gepackt! Er erzielte damit angeblich einen durchschnittlichen Tagesumsatz von 2.000 Märkern, genug jedenfalls, um sich mehrere Lieferwagen zum Transport der Scheiben leisten zu können...

Während man im eben beschriebenen Fall dem zuständigen Strafrichter nur zu einem gesalzenen Urteil raten kann, scheint das Vorgehen der bayerischen Polizei gegen Mailbox-Betreiber in jüngster Vergangenheit eher



Das Raubkopierer-Mobil...

tung, Verpackung und was sonst noch dazugehört mag. Neu ist das Phänomen nicht, denn diese Form von Digi-Mimikry war schon zur Blütezeit der Disketten wohlbekannt, doch blieben CDs lange Zeit von solchen Nachahmungen verschont. Was die Silberscheiben angeht, setzen die Cracker bisher zumeist auf selbstgebrannte Ware, der man ihre dunkle Herkunft sehr wohl ansieht. Allerdings ist diese Methode



...und sein „Shareware“-Inhalt





Zwei gefälschte X-Wing-CDs...



...und das Original

zu hart zu sein. Auf den bloßen Verdacht hin, daß sich in deren elektronische Briefkästen auch pornographisches Material eingeschlichen haben könnte, ging die Staatsgewalt rigoros gegen sie vor – woher kennen wir das bloß?! Das heißt dann konkret, im Zweifel landet manchmal die komplette Hardwareausrüstung im Polizeigewahrsam, man weiß ja schließlich nie, wozu die komischen Kästen im einzelnen alle gut sind und ob sich nicht vielleicht doch was Strafbares damit veranstalten läßt. Daß ein kleiner oder mittlerer Mailbox-Betreiber längst ruiniert sein kann, wenn man ihm seine Geräte

nach Wochen oder gar Monaten wiedergibt, interessiert die Herrschaften in ihren gutgeheizten Behördenstuben anscheinend nur am Rande – auch diese ignorante Welt-sicht kommt uns seltsam vertraut vor! Bleibt nur zu hoffen, daß die Entscheidung des Münchner Landgerichts in Sachen Joker Verlag gegen Staatsmacht auch hier Wirkung zeigt und zukünftig ein etwas sensibleres Vorgehen der gralsritternen Paragraphenreiter zur Folge hat. Das wünscht sich jedenfalls ein vorbildlicher Staatsbürger, auch bekannt als Euer

DR. FREAK



# uhmeshalle

## Up & Down

Hocherfreut haben wir zur Kenntnis genommen, daß wieder etwas Bewegung in Eure Charts gekommen ist, und bestimmt ebenfalls hocherfreut werden diejenigen sein, die in Kürze eines der drei ausgelobten Games ans Zockerherz drücken können. Mit Virocop geht, nomen est omen, auf Virenjagd

*Jules Stolzenhain, Hann. Münden*

Mit Der Meister drillt seine Kicker-Elitetruppe für die Teilnahme am Europapokal  
*Marcel Freese, Bassum*  
Und last but not least dreht mit F1 World Championship seine rasanten Runden  
*Sven Ludwigs, Solingen*

## Stromausfall

Und wieder zwei gute Gründe, den Strom ruhig mal für einige Zeit ausfallen zu lassen: Aus Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges erschröckert sich alles Wissenswerte über dieses Rollenspielsystem  
*Bert Siewert, Korb*  
Mit Das feuchtfrohliche Bier-spiel kann demonstrieren, wieviel Durchhaltevermögen er beim verschärften Genuß von Hopfentee hat  
*Karsten Heinze, Neustadt*

## Kicker Cup

Unsere Lockmittel scheinen ja stark genug gewesen zu sein – zumindest dem Gejammer der Zählsklaven nach zu schließen, die wie üblich Eure Antworten auswerten durften. Nun zu den Gewinnern: Mit Flamingo Tours stampt ein Reiseimperium aus dem Datenspeicher  
*Jens Güter, Coburg*  
Trotz trüber Herbsttage haben's auch draußen gemühtlich warm im Joker-Jogger

*Jakob Findeisen, Keitum*

*Karl Schmid, A-Wien*

*Manuel Weiher, Dortmund*

Über das Mousepad freuen sich die Nager von

*Michael Gasch, Geretsried*

*Stefan Stiller, Dortmund*

*Martin Sträter, Wuppertal*

## Action am Amazonas

Tja, wie das Leben so spielt: Als wir die Preisfrage ausgeknobelt hatten, galt noch der Nil als der längste Strom der Welt – doch kaum war das Heft am Kiosk, wurden Untersuchungsergebnisse veröffentlicht, wonach der Amazonas nun doch etwas länger ist! Da diejenigen unter Euch, die ihre Karte sehr frühzeitig abgeschickt hatten, das ja nicht wissen konnten, haben wir kurzerhand beide Flüsse akzeptiert; einverstanden? Den ersten Preis, einen Flug zur Londoner ECTS nebst Taschengeld, hat gewonnen

*Elke Fricke, Witten*

Die Preise 2 bis 6, nämlich je eine todschicke Fliegerjacke mit Flight of the Amazon Queen-Logo, gehen an

*Steffen Fehrlau, Gera*

*Andreas Kobben, Korbach*

*Thomas Roidl, Regenstau*

*Frank Garcynski, Neukirchen-Vluyn*

*Bernd Halling, Neu-Ulm*

Beim 7. bis 11. Platz – je ein Poloherm, ebenfalls mit Logo – fiel das Los auf

*Dirk Hallek, Radevormwald*

*Günter Hengsberg, Euskirchen*

*Jirka Meyer, Mildentau*

*M. Lehmann, Hövelhof*

*Oliver Klaus, Neuss*

Und damit ist Schluß für heute, in einem Monat (ja, die Sommerpause ist überstanden) öffnen wir wieder die Büchse der Pandora... Blödsinn, unser Schatzkästchen natürlich. Bis dahin viel Spaß mit den Preisen!



# DEMO Galerie

Wie versprochen, so verbrochen: Das beim Nexus-Meeting gekürte und im entsprechenden Partybericht kurz präsentierte Top-Demo wartet heute in aller Ausführlichkeit auf Euch – neben vier weiteren Optik-Schmankerln!



## GENERATION X

Warum Haujobb mit diesem Augenschmaus das Siegereckchen beim Nexus-Event erklimmt, wird bereits während des einleitenden Fluges durch eine 3D-Rahmenkonstruktion klar: Da wirbeln und zoomen kunterbunte Texturen mit einem Affenzahn über den Screen, umrahmen prächtig schattierte Polygon-Objekte und weichen schließlich einem rotierenden und zerfließenden Porträtbild. Es

folgt die Echtzeit-Animation einer Gouraud-schattierten und mit viel persönlichem Charakter versehenen Schreib-tischlampe im Stil der preisgekrönten Digi-Animation „Luxor Jr.“, bevor sich das Gruppenlogo abschließend im Plasma verflüchtigt. Bemerkenswert an diesem leider etwas kurzen Demo sind zudem die sehenswerten Zwischenbilder und die hörens-werte Dancemusik.

## MAN ON THE MOON

Kein Wunder, daß Facultys Mondmann vier Disketten besetzt, allein schon der aufwendig animierte Anflug auf den Trabanten dürfte tüchtig Speicherplatz verschlingen! Hübsch in Szene gesetzt ist der dortige Marmorwürfel, der durch alle drei Dimensionen wirbelt und dabei auf das zoomende bzw. ebenfalls rotierende Mädchengesicht hinleitet, welches es dann wortwörtlich in die Ferne zieht. Jetzt vollführen Vektorlines einen Gra-

fiktanz im Plasmafeuer, fein abgeschattierte Gouraud-Objekte zeugen von bunter AGA-Power, und einer der Demomacher darf seinen Namen in gummiartigen Lettern verewigen. Den Abschluß bilden schick bewegte 2D-Texturen im Copperchunky-Format sowie eine in alle Richtungen rotierende Fullscreen-Weltkugel. Fazit: Tolles Demo, auch wenn sich die Sounduntermalung auf das übliche Dance-Allerlei beschränkt.



## BOSNISK METALL

Unerklärlich, warum Gigatron die konfliktträchtige Südregion in den Titel genommen hat – wo es hier doch so friedlich zugeht: Einem Flug durch einen blauen 3D-Tunnel folgen aberwitzige Echtzeit-Warps und -Morphs am Porträtbild eines Mannes, dessen Augen sich unmöglich weiten oder dessen Stirn elefantöse Dimensionen annimmt. Den Dehnungsübungen folgt ein

weiterer Flug; diesmal durch vulkanisches 3D-Voxelgelände. Weiter geht's mit sehr psychedelischen Farbenspielen, ehe das bereits bekannte Charaktergesicht erneut durch die Mangel gedreht und etwa in Wellenbewegungen versetzt wird. Zu hören gibt's dabei harte Rockklänge, allein die dürftigen Zwischenbilder wollen nicht recht ins schöne Bild passen.





## DEEP

An den gleichnamigen Chart-breaker von Marusha erinnert die Koproduktion von CNC/Parallax wegen ihrer technolastigen Akustik; die Optik ist ein Fall für sich: Zu Beginn bilden sanft fließende Wellentäler ein hübsches AGA-Kaleidoskop, doch anlässlich eines sich drehenden und wellenden Fullscreen-Porträts und der Reise durch einen kunterbunten Chunky-Tunnel nimmt das Tempo bald zu. Ein Gouraud-schattierter Würfel

führt schließlich zum Bild eines Delphins, dessen Details man durch einen Kristall näher betrachten kann. Der zweite Abschnitt startet dann mit flottem Begleitsound und einer supercoolten Baßline, welche optisch von flott animierten Texturen und Schattenspielen unterstützt wird. Den krönenden Abschluß bildet eine Spazierfahrt durch ein aufwendig texturiertes 3D-Labyrinth, das trotz Vollbild-Modus kein bißchen ruckelt – wow!



## PLANET M.

Last not least melden sich die Mannen von Melon nach langer Abstinenz zurück, und zwar mit einer technisch nicht eben atemberaubend inszenierten Digi-Show, die aber melonenüblich durchgestylt wurde. So zerplatzt zunächst das Gruppenlogo in Hunderte Splitter, dann schmiegt es sich streichelnd an einen stilisierten Frauenkörper. Alles Weitere erinnert an groovige Musikvi-

deos von „Deee Lite“: Da wirbeln orangegelbe Kreisel über den Screen, Japano-Mädels tun in Messageboxen ihre hippe Lebensphilosophie kund, und rasante Bildwechsel halten den Betrachter ebenso bei Laune wie die abwechslungsreiche Begleitmusik. Insgesamt also ein sehr abgedrehtes Demo, das zwar nicht jeden Geschmack treffen dürfte, aber viel guten Geschmack beweist.

## GIVE IT TO ME!

Ihr wollt eines oder alle der heute vorgestellten Demos haben? Sollt Ihr haben: Wer sie Euch für wieviel Geld verkauft und was Ihr zum Betrieb an Hardware benötigt, steht wie immer in der Info-Box. Neuen Stoff gibt's dann in 30 Tagen... (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
GENERATION X (Haujobb)	A1200 & A4000, 6 MB RAM erforderlich, HD wird unterstützt	8,- DM + 4,- DM Porto, 2 Disks	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931 / 16 72 22
MAN ON THE MOON (Faculty)	A1200 & A4000, 6 MB RAM und HD erforderlich	16,- DM + 4,- DM Porto, 4 Disks	
BOSNISK METALL (Gigatron)	A1200 & A4000, HD wird unterstützt	4,- DM + 4,- DM Porto, 1 Disk	
DEEP (CNC/Parallax)	A1200 & A4000, 6 MB RAM erforderlich, HD wird unterstützt	8,- DM + 4,- DM Porto, 2 Disks	
PLANET M. (Melon)	A1200 & A4000	4,- DM + 4,- DM Porto, 1 Disk	



# STANDARD

# SKANDAL!

Freitag, 15. September '95  
1,50 DM / Öst. S 9,- / Sch. Fr. 150



Foto: clipa

## LABINER GEFASST!

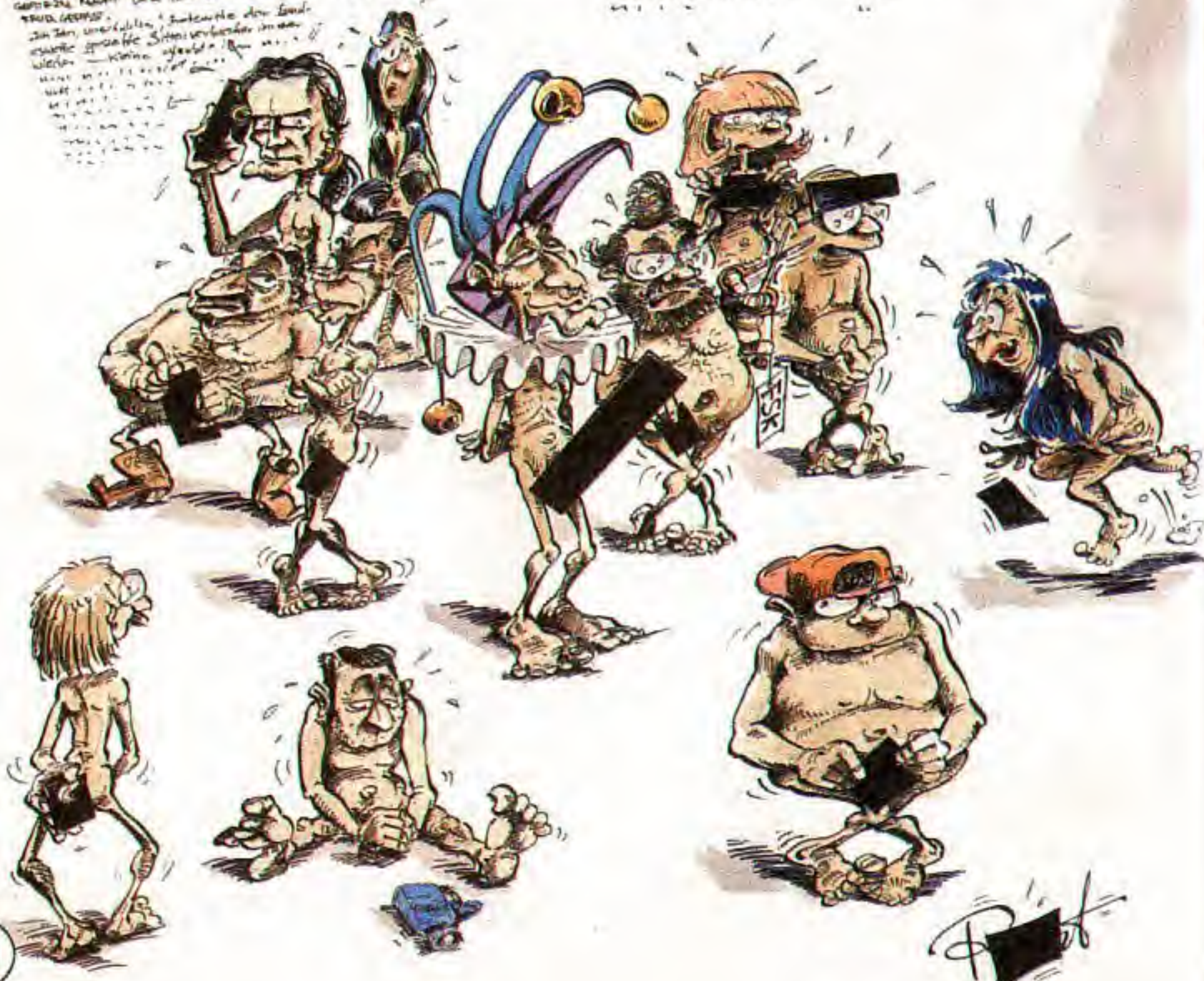
Freibassung, bei den Verleichen, die gerade nach Österreich zu Obergrenzen, wurden gestern Nacht drei Tüchtige gefasst.

In den ungarischen, holländischen und österreichischen Grenzregionen, wurden gestern Nacht drei Tüchtige gefasst. Die Verleichen, die gerade nach Österreich zu Obergrenzen, wurden gestern Nacht drei Tüchtige gefasst.

## ZENSUR IM JOKER VERLAG

VATERSTETTEN/GRASBRUNN. Bei einem Großinsatz der Antipornoeinheit der Bundesgrenzschützer GSG 6 konnte am Donnerstag Spitzabend in einem Münchener Vorort umfangreiches, im Höchstmaß jugendgefährdendes Comicgut beschlagnahmt werden. Schänden vor Drucklegung des idlen Machwerkes gelang es dem Spezialisten unter dem Kommando von Oberstleutnant Olwejs-Ulrich die schönsten Teile dieses Blattes zu schwärzen. Wir freuen: plus, überig, widerwärtig! Der Zeichner soll laut Angaben der Behörden vor 14 Tagen aus psychischen Gründen ausgetrieben sein und befindet sich zur Stunde wohl noch auf freier Fuß. Eine ungeheure Schlappe der Verantwortlichen! Ebenfalls flüchtig der zuständige Chefredakteur Iebinov (siehe linke Seite!).

(Quelle: ...)







**Alles hat ein Ende, nur der Joker, der hat zwei! Zum einen endet nämlich mit dieser Ausgabe ein weiteres Joker-Jahr, und zum anderen geht hiermit offiziell die große Joker-Sommerpause zu Ende – endlich! Bleibt mir nur noch, Euch endlos viel Spaß mit dem neuen Know How zu wünschen...**

## HILFE!! FRAGEN?!

Wenn die ersten Blätter fallen und sich selbst die Quecksilbersäule des heimischen Thermometers immer weiter in ihr Reservoir zurückzieht, schlägt sich Rudi Hailing die alte, vom vielen Tragen schon recht unansehnlich gewordene Pferdedecke um die Beine und schwelgt vor dem offenen Kamin gemütlich in vergangenen Tagen: Ja, das waren noch Zeiten, als er die ersten acht Levels von **Titus the Fox** quasi mit links absolvierte – nicht so wie heute, wo er nicht mal mehr den Ausgang des neunten Levels findet... Tja, man wird eben nicht jünger – aber zum Glück gibt's ja Euch: hilfsbereite, nette junge Menschen, die einen alten Fuchs wie ihn bis zum Ausgang führen, oder?

Es muß nicht immer „Hubschrauber“ sein, dachte sich ein recht eigenwilliger **Jungle Strike-Pilot** und machte sich im fünften Level auf die Suche nach einem Motorrad. Dieses, so sagte man ihm, finde er in der Nähe der Polizeistation – was entweder gelogen oder aber einfach nur ein wenig ungenau war, denn unserem Mopedfan gelang es bis dato nicht, besagtes Zweirad aufzuspüren. Wer weiß, wo die Schlüssel zu finden ist?

Laut unserer Lösung zu **Heimdall 2** müssen in einem bestimmten Raum vier Drachenzähne

in vier kleine Kreise platziert werden. Dummdreisterweise sind diese Beißerchen paarweise verbunden und erscheinen somit, sobald sie von einem der Helden aufgenommen wurden, auch nur paarweise in dessen Inventar. Da die kleinen Kauwerkzeuge auch beim Ablegen gepaart bleiben, fällt es demzufolge recht schwer, zwei Paar Zähne auf vier Kreise zu verteilen! Gibt's einen speziellen Zauber, um die „Zwillinge“ zu trennen, oder macht Norbert Meihost einfach nur was falsch?

Brutal, aber heldenhaft stampfte Andreas Giese in **Rings of Medusa Gold** sämtliche Armeen in den Boden, hob alle Schätze und eroberte alle feindlichen Städte – alle? Alle bis auf zwei: Eine liegt, umgeben von hohen Gebirgszügen, auf einer kleinen Insel bei den Koordinaten 45°15'S, 105°41'W. Die andere befindet sich unweit des großen Festlands bei 11°30'N und 26°17'W. Nun würde es natürlich Andis Glück perfekt machen, wenn auch diese beiden Bastionen seinen Legionen in die Hände fallen würden – nur leider weiß er nicht, wie er in die beiden Städte gelangen kann!

Staatsanwälte, Kriminalpolizisten und Richtersprüche hatten wir in letzter Zeit mehr als ge-

nug – was wir jetzt brauchen, sind Antworten! Aber nicht irgendwelche, sondern Eure, und zwar auf obige Fragen. Sollte es Euch also nach reichlichem Studium der Nöte und Probleme Eurer Mitzocker wie Schuppen aus den Haaren fallen, dann wascht Euch mal wieder die Birne! Solltet Ihr hingegen tatsächlich eine Antwort auf die eine oder andere Frage wissen, dann greift zum Schreibwerkzeug, textet uns ein paar Zeilen, steckt diese in einen Briefumschlag, pinselt unsere Anschrift sowie das **Kennwort: Fragen** darauf und überlaßt den Rest der Post. Apropos „überlassen“: Wir werden Euch nicht Eurem Schicksal überlassen! Wen Probleme spielestechnischer Art plagen, der sollte erst mal Joker fragen! Und zwar am besten schriftlich, denn was man schwarz auf weiß hat, braucht man nicht im Kopf zu haben – oder so...

Wem das jedoch zu lange dauert, der darf gerne unsere „Telefonseelsorge“ in Anspruch nehmen:

**HOTLINE**  
JEDEN MITTWOCH  
VON 16.00 BIS 19.00 UHR  
UNTER FOLGENDEN  
RUFNUMMERN:  
089/46 38 23  
ODER  
089/460 58 22

## INHALT

### Gelöst:

Flight of the Amazon Queen

### Karten zu:

Gloom

### Tips und Cheats zu:

Base Jumpers  
Bling!  
Bubble & Squeak  
Colonization  
Elite II  
Eye of the Beholder I  
Hollywood Pictures  
King's Quest VI  
Super Stardust CD  
Valhalla: Before the War

### Freezer-Adressen zu:

Paws of Fury  
Virocop

### Her damit!

Womit? Na, mit Euren super Tips, Cheats, Lösungen, Karten und allem anderen Know How-fähigen Stuff! Denn nur wenn Ihr Euer Wissen in Wort und Bild faßt, längere Texte dabei möglichst im ASCII-Format, Karten sowie Skizzen in irgendeinem gängigen Grafik-Format auf Diskette beilegt, den gesamten Kram in einen Umschlag packt, ihn mit untenstehender Adresse versehen und alles am besten schon gestern an uns abschickt, können wir es hier veröffentlichen und somit auch anderen Zockern zugänglich machen. Aber denkt daran: Eure Geistesblitze werden von uns, bevor wir sie auf diesen ehrwürdigen Seiten abdruckten gedenken, auf Aktualität, Funktionstüchtigkeit und nicht zuletzt auch Originalität überprüft – also nix abschreiben und nix erfinden! So Eure Machwerke jedoch unserem scharfen Blick standhalten konnten, findet Ihr sie in der nächstgelegenen Ausgabe wieder und einige Wochen später einen Scheck über bis zu **300 Deutschmarken** in Eurem Postkastl. Also ran an die Buletten...

**JOKER VERLAG**  
„Know How“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn  
Fax: 089/460 49 77



## FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Soeben der grünen Unendlichkeit des unbarmherzigen Dschungels entkommen, berichtet Euch nun Ludwig Teelar, wie er das Geheimnis um die Amazonenkönigin zu lüften vermochte.

Joe King, von Beruf Pilot, soll die bekannte Filmschauspielerin Faye Russel an den Drehort ihres neuesten Films „Jungle Passion“ fliegen. Als er jedoch im Hotel ankommt, um sie abzuholen, wird er von seinem skrupellosen Erzrivalen Anderson überumpelt und in einem der Hotelzimmer eingeschlossen. Dort findet er hinter einem Vorhang eine Perücke, bindet die auf dem Bett liegenden Laken an einen Heizkörper und klettert die Wäscherrutsche hinunter. Mit Hilfe der Leiter ergattert er dann die Pappbusen und eine Brechstange aus dem Regal. In der Eingangshalle des Hotels plauscht er ein wenig mit dem Pagen (Dialog Nr. 2, 1, 2, 3) und gibt sich dabei als Freund von Lola aus. So ist es ihm möglich, in den Besitz ihres Zimmerschlüssels zu gelangen. Bevor er die feine Dame jedoch aufsucht, klettert er nochmals in sein Zimmer, um dort die Truhe mit dem Brecheisen zu öffnen. Das Handtuch darin nimmt er an sich. Lola ist gar nicht erfreut, unseren Helden wiederzusehen, sind doch die Narben schmerzlicher Erinnerungen noch längst nicht verheilt. Nach einer kurzen Unterhaltung (3, 1, 2) reicht Joe, ganz Kavalier, der duschenden Lady sein Handtuch. Dadurch etwas mildestimmter, unterbreitet sie ihm einen Plan, wie man die beiden Wachen überlisten könnte. Als Frau verkleidet, passiert er ungehindert das Hotelportal und schwingt sich auf den wartenden Lastwagen.

Rico und Eddy riechen jedoch den Braten und

schicken sich an, das Fahrzeug zu verfolgen. Mit dem Öl, das Joe unter einem Heuhaufen findet, stoppt er die beiden Widersacher. Er kommt gerade noch rechtzeitig zum Flughafen, bevor Anderson mit der Amazon Queen startet. Ein paar schlagende Argumente, und die Reise in den Dschungel kann beginnen.

Über dem Amazonas herrscht Unwetter. Ein Blitz trifft das Flugzeug und zwingt King zu einer Notlandung. Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn alles reibungslos geklappt hätte! Zwischen umspülten Sitzen und in einem Seesack sucht Joe verwertbare Utensilien und wird fündig: Er entdeckt ein Messer, ein Feuerzeug und einen Comic-Gutschein. Sparky schwatzt er die letzten Vorräte ab (3, 1, egal, 3) und füttert die blutrünstigen Piranhas mit der Salami. Den Seerosenstamm schneidet er durch und benutzt die Wasserpflanze als Boot. Gerudert wird mit einem auf dem See schwimmenden Propeller. Not macht eben erfinderisch! In der Nähe der Absturzstelle trennt Joe die Weinrebe mit dem Messer ab. Er benutzt sie als Hilfsseil an der Brücke und holt sich gegenüber die Banane. Kaum hat er sich ein wenig die Beine vertreten, stoppt ihn ein Gorilla. Ein Gorilla? Hier? Das gibt's ja gar nicht! Gott sei Dank kann er hiervon auch das Tier überzeugen (2, 2, 3, 1), woraufhin sich dieses völlig verstört zurückzieht. Ganz verschwunden ist der Phantom-Primat jedoch nicht: Er unternimmt noch einen letzten Tarnungs-Versuch, versteckt sich im Dschungel und verkleidet sich als Dinosaurier. Joe hieße nicht King, würde er auf diesen läppischen Versuch reinfallen (erste Unterhaltung: 3, 2, 3, 1; zweite Unterhaltung: 2, 3, 1).

Vom Forscher Skip besorgt sich der Bruchpilot einen Commander Rocket-Comic (2, 3, 2, 3, 3), den er Sparky anbietet. Dieser ist jedoch ziemlich wählerisch und verneint dankend, rückt aber anstandslos seine Feile heraus. Mit dem Manikür-Instrument besucht Joe Mary-Lou (1, 1, egal, 1, 2, 2) und tauscht es gegen ein Wörterbuch. Da wir gerade beim Tauschen sind: Auch das kleine Äffchen macht mit Joe einen Deal – Banane gegen Kokosnuß. Krämer Bob bietet er seine Salami an und bekommt etwas Geld dafür. Mit der Penunze kann er sich nun den Staubsauger leisten. So gerüstet, nimmt er den Kampf gegen die lästigen Wespen auf und kann jetzt ungehindert die Orchidee pflücken. Die schöne Blume bringt er Bob und wird prompt bei ihm zum „besonderen Kunden“. Dieses Privileg nutzt er auch sofort, um ein Fischernetz abzustauben. Gleich zwei Dinge kann er damit anstellen: Erst fischt er das Parfüm von Faye Russel aus dem Wasser, dann fängt er den Käfer beim springenden Fisch. In Bobs Krämerladen unterhält er sich mit Naomi (2, 3, 2, 3) und gibt ihr das duftende Wasserchen. Zum Dank bekommt er von ihr eine Friseurschere. Im Garten der Fleda GmbH pflückt er eine Blume und betritt das Haus. Dort unterhält er sich mit der schwerbeschäftigten Sekretärin (3, 3, 3). Anscheinend hat die Dame Tomaten auf den Augen, hält sie seinen Staubsauger doch für ein Desinfektions-Gerät. Zwischen den Sofaritzen in der Bibliothek findet Joe etwas Geld. Puh, erst einmal ausruhen!

Wie Joe vom Dschungelforscher Bud erfährt, leidet dieser unter einem juckenden Hautausschlag (3). Bevor er den Mediziner um Rat

fragt (1, 1, 3, 3), lockt er noch das Faultier mit der Blume an und schnibbelt dem Tier mit der Friseurschere ein paar Haare ab. Die Kokosnuß öffnet er mit dem Messer. Jetzt hat Joe alle Teile für die Wundercreme. Er gibt dem Mediziner die Kokosnußschalen, die Wespen aus dem Staubsauger und die Faultierhaare und erhält von ihm das Arzneimittel gegen Ausschlag. Bud ist überglücklich, denn endlich hat sein Leiden ein Ende. Joe King wird von ihm dafür mit Geld belohnt. Lange ist der aber nicht reich, da er sich bei Krämer Bob die Schallplatte kauft. Seine weiteren Untersuchungen im Dschungel führen ihn schließlich zu einer geheimnisvollen Stein-Inschrift. Als er die Taste darauf drückt, löst sich eine Falle!

Joe wird von den Amazonen in einen Kerker gesperrt. Hier spricht er mit einem verschmutzten Häftling (2, 1) und bekommt eine Handpuppe geschenkt. Der darauf folgende Streit ruft Faye Russel auf den Plan. Sie war in der Zwischenzeit Hilfe holen gegangen und ist bei den Amazonen gelandet. Mit letzter Anstrengung (3, 3, 4, 3) kann Joe sie dazu bewegen, ihn freizulassen. Im Haus der Fleda GmbH sucht er die Küche auf und redet mit dem Koch (3, 3, 3). Diesem gibt er eine Banane, die er sich wieder hinter der Brücke holen konnte. Der Koch verschwindet, und Joe kann sich in Ruhe umschauen. Er nimmt die Käsecracker vom Tisch und eine Dose Hundefutter aus dem Regal. Im Schlafraum öffnet er die Posttasche und das Schließfach. Dort findet er einen Brief und ein Quietschspielzeug, mit dem er den Hund zufriedenstellen kann. Die Schallplatte legt er auf den Plattenspieler und öffnet dadurch einen Geheimgang. Jetzt kommen wir der Sache schon näher...

Im ersten Raum findet Joe, hinter Kisten versteckt, einen Dosenöffner. Mit ihm öffnet er die Hundefutterdose. Er vermischt die Tiernahrung mit dem im Labor gefunde-







nen Super-Popanz-Serum. Klunk, dem alten Freßsack, bietet er seine „Spezialität des Hauses“ an und haut ihn nach kurzer Unterhaltung um (3, 2). Im Raum dahinter befindet sich Dr. Eisensteins Büro. Um in die Zimmer in Johns Flur zu gelangen, gibt er dem Aufpasser den Brief aus der Posttasche. Joe hat ihn vorher gelesen und weiß daher, daß es ein Abschiedsbrief war. Der weinende John registriert nun gar nichts mehr um sich herum, und King kann sich in Ruhe umschauen. Er liest den aktuellen Dienstplan durch und findet hinter einem Schrank den Safe des Doktors. Da Henry als Küchenhilfe eingeteilt worden ist, teilt Joe ihm dies mit (3, 4), und der lästige Knabe macht sich auf zur Arbeit. Im angrenzenden Raum findet Joe ein Buch, dessen verklebte Seiten er mit der Schere aufschneidet. Siehe da, ein Schlüssel kommt zum Vorschein! Mit ihm kann er die Gefängnistür aufschließen und Prinzessin Azura befreien.

Leider wird die Flucht bemerkt und sofort Alarm ausgelöst. Als Schaufensterpuppe getarnt, versteckt sich Joe in der Eingangshalle. Von Azura erfährt er den Code für die Schalttafel und gibt ihn ein. Als er sich seine Belohnung, ein Tyranno-Horn, bei den Amazonen abholt, zwingt ihn Dr. Eisenstein, für ihn zu arbeiten. Joe soll für ihn den Kristall-Schädel von der Faultier-Insel holen. Was bleibt ihm anderes übrig, als zu gehorchen? Er gibt dem Fährmann an der Anlegestelle einen wichtigen Angeltip (1, 2, 1, 1), und nachdem er ihm seinen Käfer überlassen hat, bekommt er eine Gratisfahrt. Die Suche kann beginnen! In den Katakomben inspiziert er die mumifizierten Körper und findet verschiedene Knochenteile. Diese setzt er anatomisch richtig in die Löcher. Den übriggebliebenen Armknochen benutzt er auf die Steckdose und wirft etwas Geld in den Schlitz.

Bingo! Schon wieder hat er einen Geheimgang entdeckt! Nach einer Unterhaltung mit den Zombiefrauen (2, 1, 2, 2) nimmt Joe das aus dem Sarkophag gerollte Mumientuch. Er spricht daraufhin noch einmal mit den weiblichen Untoten (2, 2), und geschockt verlassen diese den Ort. Im Sarkophag findet er eine Krone und Weinreben, die er mit dem Messer abschneidet. Daraufhin schließt er den Sarg und schiebt ihn zur Seite. Durch das Loch gelangt er in die unteren Gänge. Er benutzt sein Messer, um an ein we-



nig Baumharz zu gelangen. Mit der klebrigen Masse ist es ihm möglich, die Quelle zu verstopfen. Ein blaues Juwel kommt zum Vorschein. Die heiße Steinscheibe nimmt er mit der als Topflappen umfunktionierten Kasperl-Puppe. Durch Betätigung des Hebels gelangt er wieder nach oben. An der Spindel setzt er dann die Scheibe ein und umwickelt die obere und untere Rolle mit seiner Weinrebe. Den Baseball-Schläger benutzt er als Kurbel. Im Raum dahinter mopst er den Pickel und kurbelt die Steinbarriere wieder herunter. Das Werkzeug dient zum Abhacken des Stalaktiten, der zerbricht und einen Feuerstein freigibt. Dieser findet seinen Platz im Anzünder. Joe umwickelt den Armknochen mit den Mumientüchern und zündet ihn an. Seine Schlangewaffe ist einsatzbereit. Den reglosen Körper untersucht er und findet einen Personalausweis und einen

Kiesel. Dann schnappt er sich den großen Stock an der von zwei Wasserfällen umrahmten Statue. Mit dem Pickel bricht er einen Durchgang zum Schatzraum, dort öffnet er die Krypta mit dem Stock. Die gefundene Todesmaske poliert er mit seinen restlichen Tüchern. Mit dem jetzt blinkenden Objekt kann er die Todesstrahlen der Eidechsenköpfe ablenken, an das grüne Juwel gelangt er mit seinem harzbeschmierten Baseballschläger. Der eingesperrte Ian schreit nach Hilfe, Joe redet mit ihm (3, 2) und bewegt den Hebel.

Der Käfig öffnet sich, aber Ian zeigt sich nicht gerade erkenntlich. Als King ihm folgt, hört er einen Schrei: Der Schurke ist in eine Falle gelaufen. Bei seinem pulverisierten Körper findet er einen großen Stein, den er mit Harz und seinem Kiesel zu einem Steinschlüssel kombiniert. Das blaue und grüne Juwel setzt er in die Augen der Wasserfallstatue. Seinen Steinschlüssel benötigt er im nächsten Raum; ein neuer Treppengang wird sichtbar. Joe landet in einem Labyrinth. Er gibt der umher-schleichenden Dino-Ratte einen Käsecracker und folgt dem Tier. Es führt ihn in einen Raum mit zwei Schalttafeln, die er aktiviert. Im angrenzenden Raum saugt er den Dreck auf dem Mosaikboden mit seinem Staubsauger auf, anschließend betätigt er das zweite Zeichen links unten (sieht aus wie der Buchstabe H) und dann das Zeichen rechts diagonal darüber (ähnlich der

Zahl 31). Die Tür öffnet sich. Dahinter trifft er auf die Tempelwächterin, der er die gefundene Krone überreicht. Freie Bahn zum Kristall-Schädel! Joe setzt sich auf den Stuhl und läßt sich zur Anlegestelle zurückteleportieren.

Gerade erst wieder in Freiheit, wird ihm diese erneut geraubt. Er läßt mit dem Becher an der Gefängnistür seinem Unmut freien Lauf und bekommt Hilfe: Faye Russel und sein Erzfeind Anderson können ihn befreien. Joe schnappt sich den Bleistift der Sekretärin und

macht mit ihm den Geheim-Code auf dem Schreibblock sichtbar – endlich kann er den Safe knacken! Mit dem darin liegenden Schlüssel öffnet er das Schloß der geheimen Kiste und findet einen Raketen-Antrieb. Als er sich ein wenig Inspiration beim Commander Rocket-Comic holen will, fällt aus dem Heft ein Seitenstück. Durch Zusammenlegen der beiden Papier-Schnipsel er-

hält er eine genaue Bauanleitung. Den Treibstoff (Alkohol) für seinen Antrieb besorgt er sich bei Krämer Bob. Vollgetankt und startbereit schickt sich unser Held an, vom Gipfel aus ins Nebeltal zu fliegen. Dort schneidet er mit dem Messer ein paar Zweige ab und lockt damit den Brontosaurus ein Stück nach vorne. Den zänkischen Dinosaurier vertreibt er mit seinem Tyranno-Horn. So, jetzt aber auf zur letzten Schlacht:

Joe greift sich das Dino-Strahlen-Gewehr und feuert dem mutierten Doktor damit eine vor den Latz. Dummerweise prallte der Strahl ab und trifft Faye. Er bittet sie darum, ihren Spiegel umzudrehen, und schießt erneut. Diesmal wird Sparky getroffen. Ihm gibt Joe die Todesmaske und läßt ein letztes Mal die Strahlen-Wumme sprechen – die Welt ist gerettet, Joe und seine Freunde fliegen der untergehenden Sonne entgegen.



# ANTWORTEN

## DIE HEISSESEHNTEN

Königliche Antworten zu **King's Quest VI** von Michael Gollner:

**1. Die Insel der Wunder:** Alexander sollte zunächst eine Milchflasche vom Wolfsmilchstrauch pflücken, bevor er in den Garten marschiert. Dort überreicht er die Flasche einem der Babysalate und fängt die Tränen eines anderen „Kleingemüses“ mittels einer Teetasse, die er von einem ebenfalls im Garten zu findenden Tisch nimmt, auf (benutze Teetasse mit Babysalaten).

**2. Die Insel des heiligen Berges:** Die Zeichen in der Felswand (vier Kreise) ergeben nur in Verbindung mit dem „Guidebook“ Sinn! Dieser dem Original beiliegende Ratgeber sagt hierzu: „Vier Männer stehen in einer Reihe, dritter von links, weg bist du. Der Rest bleibt in einer Reihe, der jüngste, der älteste, und der zweite Sohn.“ Kleiner Tip: Der jüngste steht auf der rechten Seite. Nachdem Alex die richtige Kombination eingegeben hat, klettert er die Stufen hinauf. Dort erwartet ihn die zweite Prüfung: ein unvollendeter Satz und der Hinweis „Das Lieblingsspruchwort

der Vorfahren“. Das Guidebook gibt auch hier Auskunft: „Der Meister der Sprachen fliegt hinauf“. Alles klar? Dann auf zur den „Heiligen Vier“, der dritten Prüfung. Hier findet man im Guidebook den Hinweis: „Die Spitze der Stufen bilden die heiligen Vier: die Stille, Blau, die Raupe und die Luft.“ Jedes dieser vier Dinge ist im Alphabet der Vorfahren durch einen Buchstaben vertreten – nach einigem Grübeln ergibt sich somit als Lösung DGOQ.

**3. Die Insel der Krone:** Jollo der Clown hält sich im Buchladen auf. Er besorgt die geforderte Lampe nur, wenn man ihm die blaue dickbauchige Lampe des Lampenhändlers überreicht. Diese „Wunderlampenfälschung“ gibt der Händler jedoch nur im Tausch gegen den Teekessel heraus! Dieser wiederum wird auch noch für andere Rätsel benötigt, daher also erst alle übrigen Aufgaben lösen, bevor man den Tauschhandel eingeht!

In Anbetracht der in der letzten Ausgabe beklagten kollektiven Antwortenverweigerung fühlte sich Rainer Klin-

ke dazu genötigt, „wenigstens“ Theodoras **Eye of the Beholder I**-Problem zu klären:

Die von Theodora angesprochene Tür im 9. Level läßt sich nur von dem kleinen Raum auf der anderen Seite der Tür öffnen. Dieser Raum läßt sich jedoch nur über ein Loch, welches im westlichsten Gang des 8. Levels zu finden ist, erreichen. Der recht schmerzhaft Abgang durch diese Fallgrube lohnt aber kaum, da in besagtem kleinen Raum lediglich ein Extra-Heilungstrank ergattert werden kann. Das begehrte Schwert im 5. Level hinter dem Teleporter ist im übrigen reine Illusion – und was nicht wirklich vorhanden ist, kann man auch nicht bekommen! Man orientiere sich hierbei an dem Spruch an der Wand: „Dinge sind nicht immer, was sie scheinen“.

Wie im richtigen Leben gibt's auch in **Elite II** die eine oder andere Fehlinformation! Wer also bis dato vergebens auf sein Opfer gewartet hat, kann davon ausgehen, daß er einer solchen Ente aufgesessen ist. Aus diesem Grund rät Thomas Behles, vor der Annahme eines Auftrags zu save. Sollte sich nämlich dann die erhaltene Information als falsch entpuppen, kann einfach der alte Spielstand geladen und der Auftrag abgelehnt werden.

## FREEZER ECKE

**Virocop:** Die Anzahl der noch zu killenden Monster findet Ihr für Player 1 in Adresse 0015A9, für Player 2 in 00151D. Leben bis zum Abwinken könnt Ihr Euch über die Adressen 001599 (Player 1) und 00150D (Player 2) verschaffen. Leidet Ihr hingegen an chronischem Granatenmangel, schafft Adresse 0015DB (Player 1) bzw. Adresse 00154F (Player 2) Abhilfe. Wird die Zeit langsam knapp, könnt Ihr Euch über 0015DD (Player 1) sowie 001551 (Player 2) eine beliebige Anzahl Zeitbomben verschaffen. Den Superschuß findet Ihr übrigens für Player 1 in Adresse 0015DF und für Player 2 in 001553. Wohl bekomm's!

**Paws of Fury:** Die Zahl der Runden, die Kämpfer 1 für sich entscheiden konnte, stehen in Adresse 03DB27. Interessiert Ihr Euch hingegen eher für Kämpfer 2, findet Ihr seine gewonnenen Runden in Adresse 03DBA3. Wer Zeit schinden möchte, sollte sich Adresse 031E45 für die erste Stelle der Sekundenanzeige, 031E44 für die zweite Stelle der Sekundenanzeige vornehmen.

Verantwortlich für diese beiden Freezercodes zeichnet unser Haus- und Hofhacker Stefan Schwerner.



### Scanner für alle Amiga

64 / 256 Graustufen Alta Data	179,- / 269,-
262.000 Farben Mustek CG 6000	329,-
Mustek Flachbettscanner Colour SCSI	649,-

### Multiscanmonitore für A1200/4000

Microvitec 1438 - strahlungsarm 15.6 - 38 kHz	629,-
stellt alle Auflösungen des Amiga dar	
- einschließlich PAL (15.6 kHz) -	
Nokia Valuegraph 447 TV / 17" für Amiga	1990,-
15-64 kHz / incl. Fernseh-tuner / Lautsprecher	
Scandoubler für Amiga 2000 - 4000	289,-

### Amiga 1200 - 4000

Amiga 1200 - 2MB	699,-
Amiga 1200 - 2MB/850 MB-Festplatte - 14 MHz	1059,-
Amiga 1200 - 6MB/850 MB-Festplatte - 28 MHz	1499,-
Amiga 4000 - 040 Tower	4599,-
10 MB-RAM / 1.0 GB SCSI Festplatte	

### Syquest Wechselfestplatten

SO 3270 270 MByte 3.5" AT oder SCSI je	549,-
Medium 270 MByte	119,-

### CD-ROM - Laufwerke Controller incl. Software

Toshiba 3601 4.4-fach SCSI	539,-
Sony CDU 55e 2-fach SCSI	359,-
Overdrive CD Double Speed incl. Controller	
für Amiga 600 / 1200	419,-
Tandem CD-ROM Double Speed incl. Controller	
für Amiga 2/3/4000	299,-
Quadra Speed Aufpreis	90,-

### Drucker Treiber & Zubehör auf Anfrage

Citizen Druckertreiber (Printmanager)	49,-
Citizen ABC-Printer / 24 Nadeln	349,-
Citizen Swift 200 mono / Swift 200 Colour	399,- / 469,-
Canon BJC 4000 Tintenstrahldrucker Colour	699,-
weitere Drucker von Canon / Citizen / Epson / Hewlett Packard erfragen	

### Fax-Modems

\* incl. Fax / BTX u. Terminalsoftware für Amiga

TKR 14.400 Baud (BZT) *	199,-
TKR 28.800 - V-Fast-Class / V34 TKR (BZT) *	399,-
USRobotics Courier 28.800 V-Fast / V34 (BZT)	999,-

### Speichererweiterungen / Turbokarten

Amiga 600 1.0 MB	99,-
Amiga 1200 4.0 MB / 28MHz 68020 CPU / Uhr / Akku	389,-
Amiga 1200 68030EC / 28 MHz / Uhr / Akku	199,-
PS II SIMM 4.0 MB 249,- / 8 MB 469,- / 16 MB 799,-	

### Festplatten

Amiga 500/500plus incl. Controller	420 MB 439,-
Amiga 2000 incl. Controller	420 MB 419,-
Amiga 600/1200 2.5"	260 MB 329,-
3.5" Festplatten AT-Bus	540 MB 269,-
3.5" Festplatten SCSI	540 MB 309,-

### Festplattencontroller incl. RAM-Option bis 8 MB

420 MB	439,-	850 MB	519,-DM
420 MB	419,-	850 MB	479,-DM
340 MB	349,-	540 MB	499,-DM
850 MB	329,-	1.2 GB	419,-DM
1.1 GB	599,-	2.0 GB	1199,-DM



**Computer**

Groß- und Versandhandel

Händleranfragen erwünscht



24 Nadeln / bis 200 Zeichen-Sekunde  
2 Jahre Garantie



Heide 4

39261 Zerbst

Tel. 039 23-78 36 16

Tel./Fax 039 23-78 01 68

Mailbox 039 23-62 48 3



**GLOOM Level 1 Stage 1**  
"Simple Stuff"



**GLOOM Level 1 Stage 5**  
"Teleports"

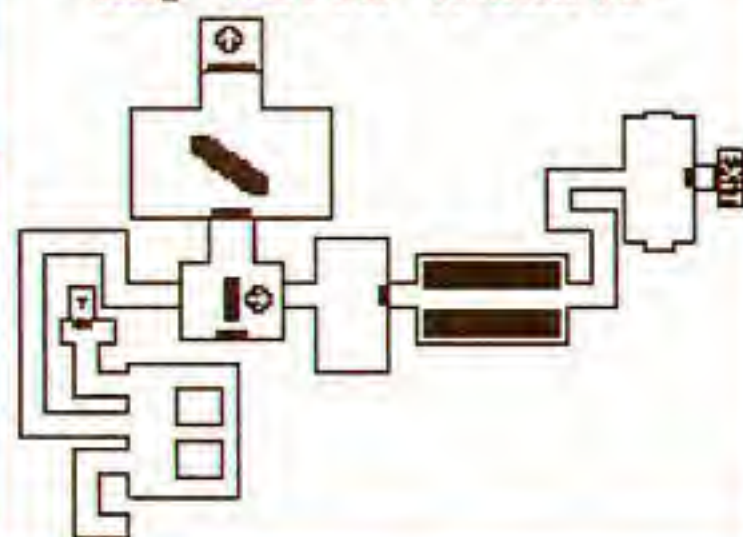


Damit Ihr Euch im „Schlachthaus“ nicht verläuft, hat Sebastian Fiedler für Euch die Stages 1-1 bis 2-2 der Metzgerorgie **Gloom** kartographiert.

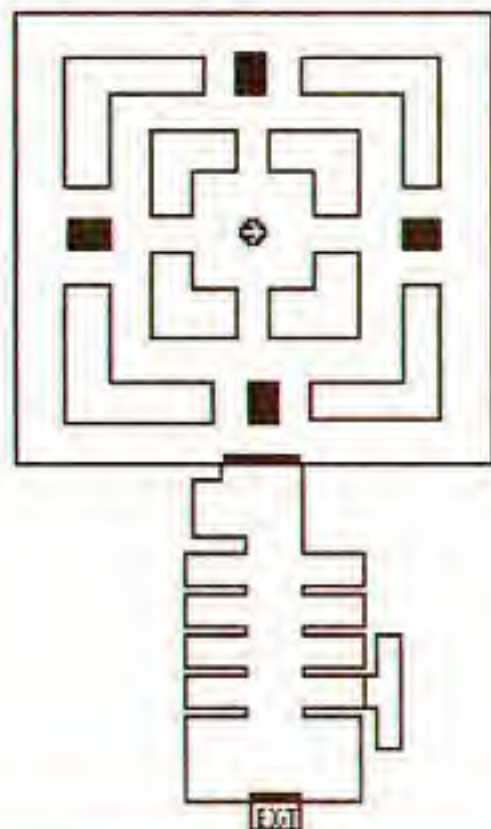
**GLOOM Level 1 Stage**  
"Stay Alert"



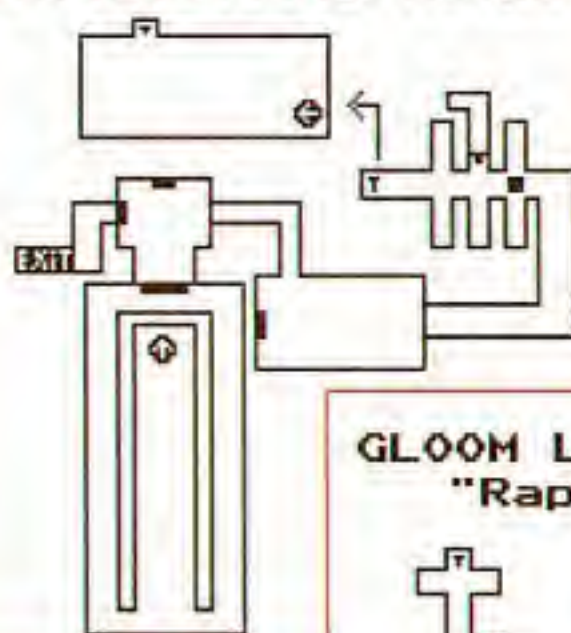
**GLOOM Level 1 Stage 6**  
"Way Outta Trouble"



**GLOOM Level 1 Stage 3**  
"Things get serious"



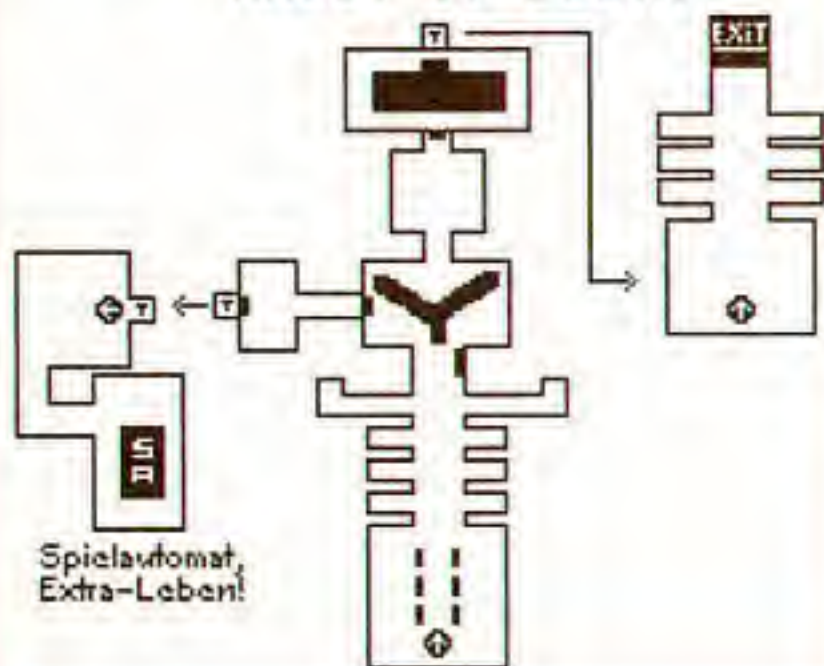
**GLOOM Level 1 Stage 7**  
"Invisibility helps!"



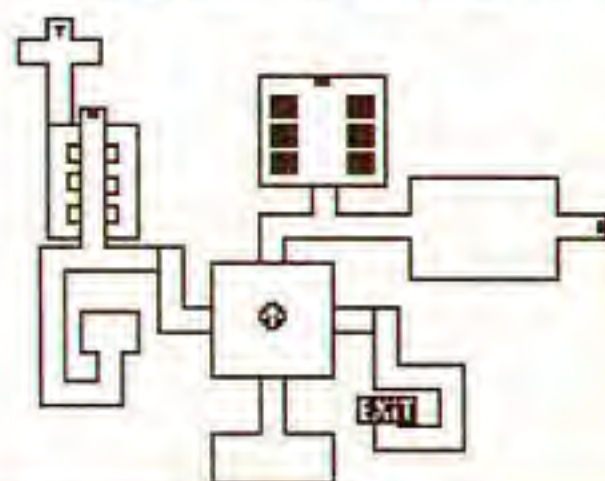
**Legende**

- ⊙ Start
- EXIT Exit
- ▬ Drehtür
- Schalter
- T Teleporter

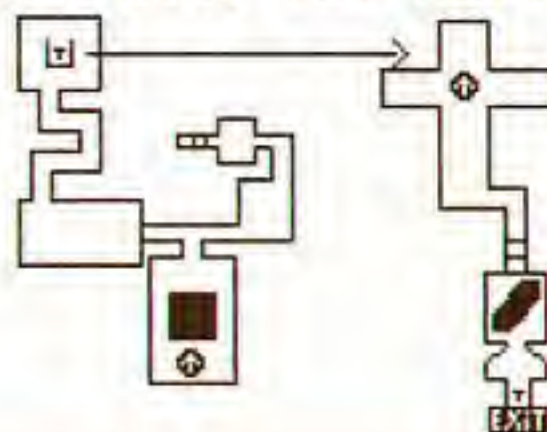
**GLOOM Level 1 Stage 4**  
"Wheel Of Death"



**GLOOM Level 2 Stage 1**  
"Raptor Madness"



**GLOOM Level 2 Stage 2**  
"Don't Stop For Nothing"





# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

Vom einfachen Gauner bis zum ausgefuchsten Kolonialherm ist es in **Colonization** ein weiter und oftmals recht steiniger Weg, den Euch Martin Böchers und Bastian Lüpkes Tips ein wenig ebnen soll:

Die Spanier haben im Kampf gegen wilde Indianerstämme einen Kampfbonus von 50%. Deshalb gilt es, so viele Indianerdörfer wie möglich zu überfallen. Am meisten Gold gibt's übrigens bei den Inkas und Azteken zu holen!

Der Handel mit Europa und den Indianern ist hingegen die Stärke der Holländer. Baut Euch möglichst schnell viele Handelsrouten auf, und versucht, Eure Kolonien möglichst produktiv (Silber, Zigarren usw.) zu entwerfen.

Engländer zeichnen sich durch hohe Auswanderungsbereitschaft aus. Hier hat man nie Probleme, neue Arbeitskräfte für die Kolonien zu bekommen – eine gute Ausgangsbasis für das Spiel!

Die Franzosen können besonders gut mit den Indianern umgehen. Wer auf französischer Seite spielt, hat es leicht, viele Stämme zu Freunden zu machen. Der Vorteil davon: Ihr bekommt wertvolle Geschenke und könnt Euch im Kampf auf Unterstützung verlassen.

Missionare sind ebenfalls ein wichtiger Bestandteil. Erst einmal nach Amerika gebracht, schickt Ihr sie in das nächstgelegene Dorf, um eine Mission zu errichten. Nach einiger Zeit „produzieren“ sie kostenlose Arbeitskräfte! Werkzeuge können entweder von Europa nach Amerika transportiert oder dort selbst produziert werden. Eine Schmiede erhöht die Produktivität erheblich. Innerhalb einer Kolonie stehen Euch nur drei mal drei Felder zur Bewirtschaftung zur Verfügung. Um diesen Platz möglichst effizient zu nutzen, sollten möglichst nur Fachleute (Farmer, Minenarbeiter usw.) eingesetzt werden. Es gibt die verschiedensten Wege, an Fachleute zu kommen: eu-

ropäische Auswanderer, einfache Kolonisten, die in Indianerdörfern zur Ausbildung geschickt werden, oder eigene Schulen, die Arbeitskräfte aus- und weiterbilden. Nur der Kampf mit Indianern ist ein einfacher Weg, an Gold zu kommen. Ansonsten muß das Kapital hart verdient werden: Entweder man verkauft amerikanische Güter nach Europa oder europäische Güter an die Indianer.

Bevor Ihr die Unabhängigkeit erklärt, müßt Ihr sicherstellen, daß alle Eure Kolonien durch Festungen bzw. Forts geschützt sind. Natürlich sollten auch ausreichend Kavalleristen, Artillerien und Musketen in jeder einzelnen Kolonie zu Verfügung stehen. Nachdem Ihr eine Kolonie gefunden habt, solltet Ihr Euch auf die Errichtung der notwendigen Gebäude konzentrieren: Ein Dock, eine Umzäunung, eine Schreinerei und eine Schmiede sind nahezu essentiell. Um Gebäude zu errichten, benötigt Ihr Holz, also sollte sich zumindest ein Kolonist mit dem Holzfällen beschäftigen. Wenn die maximale Menge an Holz zur Verfügung steht, kann dieser Kolonist dann zum Schreiner bestimmt werden. Das „Hammer“-Symbol unten rechts zeigt den Baustatus an. Für die Lebensmittelversorgung ist vor allem ein Dock wichtig. Sind im weiteren Verlauf des Spiels viele Arbeitskräfte in einer Kolonie beheimatet, müssen sie von erfahrenen Fischern versorgt werden. Habt Ihr stets genug Lebensmittel auf Lager, solltet Ihr den Indianern hin und wieder etwas davon abgeben. Das festigt die Freundschaft zwischen Euren Leuten und bringt wertvolle Geschenke ein. Ebenfalls von großer Bedeutung ist eine befestigte Umzäunung um jede Kolonie. Das schützt Eure Leute vor Angriffen aus offener Prärie – unterschätzt niemals die Wichtigkeit einer guten Verteidigung! Eine Umzäunung könnt Ihr

Euch auch ohne Zutun errichten lassen, sobald sich in einer Kolonie drei Einwohner befinden und Ferdinand de la Salle im Kongreß sitzt.

Der Handel ist die wichtigste Einrichtung, um die Ihr Euch zu kümmern habt. Die Einwohner sind gerne bereit, Euch viele Güter abzukaufen, die Ihr aus Europa für sie importiert. Das begehrteste Gut überhaupt sind für die Indianer Pferde. Aber Vorsicht: Aus guten Freunden können schnell berittene Gegner werden! Da die Indianer keine Möglichkeit haben, Pferde in großer Zahl selbst zu züchten, läßt sich mit dem Pferdehandel viel Geld verdienen. Achtet nebenbei jedoch auch auf ein gutes Verhältnis mit den Eingeborenen – vor allem, wenn Ihr ihnen bereits ein paar Musketen verschafft habt! Das Verkaufen von Gütern zurück nach Europa ist ebenfalls ertragreich. Es bringt Euch das nötige Kleingeld ein, um Eure Kolonien aufrechtzuerhalten. Ein hoher Umsatz zieht allerdings sehr schnell die Aufmerksamkeit des Königs auf sich, was wiederum steigende Steuern bedeutet! Der Anstieg von Steuern hat jedoch auch einen Anstieg des „Freiheitswillens“ innerhalb Eurer Kolonien zur Folge. Das wird Euch helfen, Eure Unabhängigkeitsbestrebungen voranzutreiben. Mit Thomas Blain im Nationalkongreß wird die Anzahl der Freiheitsglocken proportional zur Steuer ansteigen.

Wer auf Frieden durch Abschreckung baut, sollte die Indianer dadurch einschüchtern, daß er mit ein paar Truppen das nächstgelegene Dorf, das mit einem Stern gekennzeichnet wurde, einnimmt. Die Indianer werden ab diesem Zeitpunkt etwas weniger „launisch“ sein. Der Friede wird sicher nicht für immer bestehen, gibt Euch aber die nötige Zeit, um Euch auf den Aufbau der Kolonien zu konzentrieren. So Ihr Euch auf die Eroberung spezialisieren möchtet, solltet Ihr vor allem die Azteken und Inkas angreifen, denn dort warten große Reichtümer. Wie bereits erwähnt, ist der Platz innerhalb einer Kolonie mehr als begrenzt. Schafft Ihr es im Laufe der Zeit nicht, ausschließlich Spezialisten als

Bauern, Minenarbeiter, Fischer und Holzfäller usw. zu beschäftigen, werden Euch bald die Ressourcen ausgehen. Das Errichten von Schulhäusern und Universitäten kann Euch logischerweise dabei helfen, einfache Kolonisten umzuschulen. Der als Lehrer beschäftigte Kolonist ist zwar nicht imstande, Waren zu produzieren, langfristig lohnt sich jedoch ein gutes Ausbildungssystem!

Um das verrückteste Krankenhaus der Welt zu führen, bedarf es etwas mehr als nur Monty Python's „Maschine mit dem **Bling!**“ – Dr. Thomas Lemberger zeigt Euch, was:

### 1. Tag

0.00 Uhr: Zuerst sollte man ins Personalbüro gehen und einige Stellen ausschreiben:

Vier Krankenschwestern: Oberweite: mind. 120 cm; Ausbildungspunkte: mind. 8; Gehalt: 14 Lämmel.

Eine Krankenschwester: Oberweite: min. 150 cm; Ausbildungspunkte: mind. 2; Gehalt: 15 Lämmel.

Je ein allg. Arzt und ein Nervenarzt: IQ: mind. 50; Ausbildungspunkte: mind. 4; Gehalt:

## GAMES

und Zubehör für:  
- **AMIGA** -

### Spiele:

Colonization (Sim.)	69,-
Sensible World of Soccer	59,-
Turrican 3 (Actionklassiker)	19,-
Wing Commander (dtsh.)	49,-

### Anwender-Software:

Siegfried Copy	59,-
Siegfried Antivirus Prof.	59,-
Pelican Press (DTP)	79,-
Picture Manager 2.0	99,-
Turboprint Professional 4	119,-

### Speichererweiterungen:

A500 512 KB mit Uhr	49,-
A500 1,8 MB mit Uhr	175,-

### außerdem:

Aminet 7, CD	19,-
Amiga-Maus (Tecno Plus)	25,-

### Versandkosten (Inland):

Vorkasse 5,- / Nachnahme 10,-

! Fordern Sie kostenlos  
und unverbindlich unsere  
! **AMIGA-INFOS** an. !

## DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich  
Harleshäuser Straße 67  
34130 Kassel

### Versand + Laden

Telefon: 0561 - 68012

Telefax: 0561 - 68405



9 Lümmel.

Ein Zahnarzt: IQ: mind. 50; Ausbildungspunkte: mind. 4; Gehalt: 9 Lümmel.

Ein Lagerverwalter: LW: mind. 49; Ausbildungspunkte: mind. 4; Gehalt: 5 Lümmel.

Etwa 0.15 Uhr: Mietet beim Immobilien-Makler 11 Parzellen, eine Klinik-Grundeinheit, eine Standard-Klinikaufnahme, ein Standard-Wartezimmer, ein Standard-Behandlungszimmer, eine Standard-Zahnstation, eine Standard-Neurologie und ein kleines Lager.

Etwa 0.25 Uhr: In der Verwaltung erhöht man den Kostenschlüssel einer Schwestern-Einheit auf einen Lümmel. Danach lohnt es sich, abzuspeichern, um bei vielleicht folgender Personalknappheit einen neuen Versuch starten zu können.

Etwa 3.15 Uhr: Auf ins Personalbüro! Dort wird das beste Personal eingestellt und dessen Gehalt so weit gekürzt, daß es nur noch „zufrieden“ ist. Setzt die Krankenschwester mit der größten Oberweite in die Klinikaufnahme und die mit den meisten Ausbildungspunkten in die Zahnstation. Die anderen werden zum „normalen“ Dienst eingeteilt. Etwa 3.55 Uhr: Laßt die Schwester in der Aufnahme strippen und speichert anschließend wieder ab.

Etwa 4.20 Uhr: Jetzt müßten alle drei Ärzte mit Patienten beschäftigt sein, wenn nicht, sollte der letzte Spielstand geladen werden. Achtet darauf, daß Eure Ärzte von nun an fast ununterbrochen mit Arbeit eingedeckt sind und Eure Schwestern in der Aufnahme und im Wartezimmer oft genug strippen! Schmückt die Gebäudeeinheiten überdies mit „reLINE-Postern“ und diversem Mobiliar. Das Wartezimmer sollte zusätzlich mit Polsterstühlen und einem Teppich ausgestattet werden. Etwa 19.30 Uhr: Sind die Behandlungsräume leer und keine Patienten mehr auf der Suche nach einer Klinik (siehe Computer: Patienten Gesamt), kann das Personal nach Hause geschickt werden. Am Ende dieses Tages müßt Ihr den Tagesausgleich um ungefähr 700 Lümmel

übertrifft haben.

### 2.Tag:

Etwa 0.00 Uhr: Begeht Euch wieder ins Personalbüro und schreibt zwei Stellen für Krankenschwestern (Einstellungen wie zuvor, außer: Oberweite: 110 cm), eine Stelle für einen Schläger (Prügelwerte: mind. 49, Ausbildungspunkte: mind. 7, Gehalt: 20 Lümmel) und eine Stelle für einen Koch (Hygienewerte: mind. 49; Ausbildungspunkte: mind. 7, Gehalt: 24 Lümmel) aus.

Etwa 0.15 Uhr: Mietet beim Immobilien-Makler 10 Parzellen und folgende Gebäudeeinheiten: ein großes Krankenzimmer, ein großes Neuro-Krankenzimmer, eine Standard-Küche.

Bis 4.20 Uhr: Wie Vortag – speichert oft ab!

Ab 5.00 Uhr: Stattet die Krankenzimmer mit Couchen (bequem) und diversem Mobiliar aus. In der Küche sollte nur das Beste zubereitet werden, stellt darum den Wert jeder Portion auf 3 Lümmel. Ändert zudem das Menü zweimal täglich. Schickt Euren Schläger, falls möglich, auf einen Lehrgang.

Etwa 12.00 Uhr: Marschier ins Verwaltungsbüro und senkt den Kostenschlüssel einer Schwestern-Einheit auf 2 Lümmel.

Etwa 15.00 Uhr: Schreibt im Verwaltungsbüro zwei Stellen für Krankenschwestern aus. Diese werden anschließend für die Nachtschicht eingeteilt. Bis ca. 19.30 Uhr: wie Vortag. Etwa 19.30 Uhr: Engagiert nun die beiden angeforderten Krankenschwestern und teilt sie je einem Krankenzimmer zu. Nach dem 2. Tag müßt Ihr mit etwa 100 Lümmel im Plus sein.

### 3.Tag:

Etwa 0.00 Uhr: Kürzt das Gehalt der beiden Krankenschwestern, des Schlägers und des Kochs. Schreibt folgende Stellen aus:

Zwei Krankenschwestern (Qualifikationen: siehe 2.Tag).

Ein allg. Arzt (Qualifikationen: siehe 1.Tag).

Ein Chirurg (Qualifikationen wie allg. Arzt, jedoch mit 24 Lümmel Gehalt).

Ein Pathologe: IQ: mind. 54, Ausbildungspunkte: mind. 7, Gehalt: 19 Lümmel.

Etwa 3.30 Uhr: Stellt das beste Personal ein und kürzt dessen Gehälter.

Etwa 4.30 Uhr: Nachdem Ihr einige stationäre Patienten entlassen habt, geht's erneut zum Immobilien-Makler. Diesmal mietet Ihr fünf Parzellen, einen Standard-OP-Saal, eine Standard-Blut- und Organbank.

Etwa 12.00 Uhr: Ändert im Kostenschlüssel die Materialeinheit pro Lümmel auf drei. Bei Operationen muß stets darauf geachtet werden, daß genügend Blutkonserven vorhanden sind. Am Ende des 3. Tags müßt sich Euer Kontostand bei ungefähr 550 Lümmel befinden.

### 4.Tag:

Etwa 0.00 Uhr: Schreibt folgende Stellen aus:

Drei Krankenschwestern (wie gehabt)

Ein Pathologe (wie gehabt)

Kürzt ihnen (wie gehabt) später das Gehalt.

Etwa 0.10 Uhr: Mietet sieben Parzellen und folgende Gebäudeeinheiten: eine Standard-Pathologie, eine Standard-Intensivstation, einen Standard-Golfraum. Der Gewinn aus diesem Tag sollte nicht unter 500 Lümmel liegen.

### 5.Tag:

Etwa 0.00 Uhr: Schreibt folgende Stellen aus:

Zwei Fahrer: Risikowert: mind. 50; Ausbildungspunkte: mind. 7; Gehalt: 23 Lümmel.

Ein Nervenarzt (wie gehabt)

Eine Krankenschwester (wie gehabt)

Etwa 0.15 Uhr: Legt Euch jetzt sieben Parzellen, eine Standard-Garage und eine Standard-Folterkammer zu. An den folgenden Tagen solltet Ihr Euer Krankenhaus langsam aufkaufen, es erweitern, Werbung betreiben und den Kostenschlüssel langsam senken.

Licht aus, Vorhang auf!

**Hollywood Pictures** proudly presents: Gerald Lahmer in „Der Aufstieg zum Filmmogul“:

Da es unter der Woche sowie so kaum etwas zu verdienen gab, wartete ich mit meinen ersten Filmeinkäufen bis zum Freitag. Mir war klar, daß ich mit meinen paar lausigen Kröten keine allzu großen Sprünge machen konnte, aber den letzten Schund wollte ich mir dann doch nicht in die Kinos holen. Ich suchte also für meine beiden Top-Kinos, Kino 1 und Kino 2, die beiden billigsten 4-Sterne-Filme, die ich im Neuheiten-Regal des örtlichen Filmverleihs finden konnte, aus. Kino 3 bedachte ich mit einem 2-Sterne-Streifen, die Kinos 4 und 5 ließ ich hingegen einstweilen leer ausgehen, zumal diese beiden Vorführschuppen ohnehin nur schwer Gewinn einbringen würden. Pünktlich zum Eröff-

## DIE BESTEN ÄRZTE IN BIING!

Ausbildung	Name	Golfhandikap
allg. Arzt	Dr. Nullbaum	10/81
allg. Arzt	Dr. R. Geiger	9/66
allg. Arzt	Dr. T. Connery	7/50
allg. Arzt	Dr. E. Schickental	7/50
allg. Arzt	Dr. R. Rudelhans	7/50
allg. Arzt	Dr. K. Ennerweg	7/50
allg. Arzt	Dr. K. E. von Hallmackenreuther	6/35
allg. Arzt	Dr. M. Welps	6/35
Zahnarzt	Dr. L. Meißel	13/50
Zahnarzt	Dr. H. Gerstner	12/86
Zahnarzt	Dr. J. Jauchenstengel	11/50
Zahnarzt	Dr. C. Steiger	8/50
Zahnarzt	Dr. W. Eastwick	6/63
Zahnarzt	Dr. R. Bock	6/50
Nervenarzt	Dr. J. Bromberg	7/75
Nervenarzt	Dr. W. Soddell	7/50
Nervenarzt	Dr. A. Kreisel	6/50
Nervenarzt	Dr. F. Dorff	6/45
Nervenarzt	Dr. L. Minz	6/43
Nervenarzt	Dr. P. Pammelhöft	6/41
Nervenarzt	Dr. P. Ratenweis	6/34
Nervenarzt	Dr. C. Tammel	6/34



nungstag ließ ich folgende Preisliste in allen Kinokassen anbringen:

Frühvorstellung: 3 DM  
Mittagskino: 5 DM  
Nachmittagsvorstellung: 6 DM  
Abendvorstellung: 12 DM  
Spätvorstellung: 5 DM  
Von nun an stattete ich dem Filmverleih regelmäßig jede Woche einen Besuch ab, um neues Material der gleichen Kategorien zu besorgen – und was soll ich sagen: Mein Bankkonto wuchs und wuchs! Als ich endlich 150.000 DM auf der hohen Kante hatte, entschloß ich mich, bei meiner Hausbank einen Kredit über 1,5 Mio. Deutsche Mark aufzunehmen, um damit meine ersten eigenen Filme zu produzieren – sofern man die miesen kleinen Erotikstreifen, in die ich daraufhin investier-

te, überhaupt so bezeichnen konnte... Der Erfolg gab mir jedoch recht: Mit billigen Regisseuren, billigen Hauptdarstellern und schäbigster Ausstattung ließen sich in null Komma nix 1-Stern-Sexfilmchen produzieren, die doch recht ansehnliche Summen einspielten. Ein Beispiel:  
Drehbuch: Potenter Dorfbewohner verführt erotische Eingeborene.  
Attribute:  
Sp: 4 Punkte  
Ge: 4 Punkte  
Ac: 4 Punkte  
Tr: 4 Punkte  
Fr: 4 Punkte  
Li: 6 Punkte  
Sp: 7 Punkte  
Er: 10 Punkte  
An: 8 Punkte  
Dr: 7 Punkte  
Regisseur: Hovenheimer L.

Darsteller: Perrin D.  
Statisten: 5 Schauspieler  
Kamera: Amateure  
Musik: Neil Rookie  
Genre: Erotik  
Epoche: Steinzeit  
Kulisse: Steinzeit  
Kostüme: Steinzeit  
Special Effects: Dream Answers 1%  
Nun, ich geb' zu, kein Kassenschlager, aber dennoch stark gewinnbringend – und darauf kam es schließlich an, wenn man zum Ziel hatte, später wirklich „großes“ Kino zu machen! Nach einigen dieser „Schundproduktionen“ waren meine finanziellen Ressourcen schließlich groß genug, um „echte“ Filme zu schmieden. Dabei galt im Prinzip die Regel: Je teurer, desto besser! Als Regisseur und Produzent kamen für

mich nur Multitalente in Frage. Die Qualität der Schauspieler wurde dabei stets auf den Film abgestimmt. Special Effects lassen auch das mieseste Drehbuch vergessen – meine größten Kinoerfolge waren geradezu gespickt mit SFX. Auch sonst war immer nur das Beste gerade gut genug für mich. Von den Kritikern besonders gefeierte Werke zeichneten sich zudem durch ihre Ausgewogenheit aus.  
Tja, und heute zähle ich zu den bekanntesten und vor allem reichsten Filmmoguln aller Zeiten! Doch bevor ich mich nun wieder zu Naomi und Claudia in den Whirlpool lege, gebe ich Euch noch einen kleinen Rat mit auf den Weg: Kauft keine Drehbücher – schreibt sie selber!

# CHEATS

## DIE TRICKREICHEN

Ein paar ganz besondere Paßwörter zum Jump & Fun-Game **Bubble & Squeak** hält Tobias Hierl für Euch bereit: Das Codewort BUTTHEAD (höhöhö...) versorgt das launige Plattform-Duo mit unendlich vielen Herzen und Leben. Wer sich's hingegen nicht ganz so leichtmachen möchte, setzt mittels Code HEFSBEER die Anzahl der Herzen und Leben auf „schlappe“ neun. Will man sich jedoch lieber seinen eigenen Schwierigkeitsgrad definieren, ist dies, dank MAXIBABY, nun auch kein Problem mehr. Und solltet Ihr Euch schließlich noch für eine Liste aller Programmierer und Mitwirkenden interessieren, müßt Ihr lediglich WHOCARES als Paßwort einhacken.

Die zweite Runde im Wikingerhimmel, **Valhalla: Before the War**, geht an Jörg Römer, der Euch von seiner großen Götterdämmerung alle Levelcodes mitgebracht hat:  
Level 2: PUMEL  
Level 3: BOMAL  
Level 4: SAMOL

Hochmut kommt ja bekanntlich vor dem Fall – in **Base Jumpers** kommt davor jedoch das Optionsmenü, und ge-

nau dort lassen sich, laut Thorsten Möller, folgende Cheatwörter eingeben:  
WIBBLE verschafft dem fallstüchtigen Spieler zusätzliche Leben.  
FLIBBLE ermöglicht es, im Spiel durch Drücken der HELP-Taste und anschließender Eingabe von WIN in einen beliebigen Level zu jumpen.

Den „Silberlingen“ unter Euch serviert heute Patrick Beck ein ganz besonderes Schmankerl: Wer schon zu Beginn seiner **Super Stardust**-Schlacht über einen Super 3-Way-Schuß und volle Schubkraft verfügen möchte, muß als Code lediglich MEGAPANTHER eingeben.

## IMPULS

Mailorder

Tel: 0221 / 52 96 20

PowerCopy pro 168 DM  
Siegfried Antivirus 58 DM  
Siegfried Copy 58 DM  
XCOPY 58 DM  
Megalo Soundsampler 85 DM  
Technosound Turbo II 124 DM  
BlitzBasic 2 175 DM  
Devpac 3.14 Assembler 175 DM

Software: CDROMs:  
Audiomaster IV 126 DM Amiga CD 2 19 DM  
Cando 2.5 226 DM Amiga 7 22 DM  
DATABench 59 DM Amiga Set 1 45 DM  
DirectoryOpus 4 98 DM Demo Collection 38 DM  
DirectoryOpus 5 129 DM Deutsche Edition 2 25 DM  
DirWork 2.1 88 DM Eurozone 38 DM  
Final Writer 239 DM Gamers Delight 49 DM  
GPFax 98 DM Giga PD 3 24 DM  
Modulo Maths 49 DM Gold Fish 44 DM  
Personal Write 55 DM Megahits 3 49 DM  
TMA English 65 DM Top 100 Games A1200 38 DM  
Sonix 58 DM World of Amiga 39 DM

Hardware:  
4 MB PS/2-Simm 249 DM  
8 MB PS/2-Simm 489 DM

Blizzard 1230 Turbo A1200 349 DM  
Blizzard 1260 Turbo A1200 1195 DM  
Blizzard 2060 Turbo A2000 1295 DM  
MTec 030/28 Turbo A1200 299 DM  
MTec 2 MB Ramkarte A500 199 DM

Center Court Tennis 59 DM  
Colonization 79 DM  
Erben der Erde 69 DM  
Fears 89 DM  
Super Streetfighter 2 75 DM  
Whale's Voyage 2 79 DM

Spiele CD32: Spiele CD32:  
Alien Breed & Quak 59 DM Global Effect 79 DM  
All Terrain Racing 35 DM Gunship 2000 75 DM  
Banisher 39 DM Labyrinth of Time 65 DM  
Base Jumpers 29 DM Pinball Illusions 55 DM  
Beavers 25 DM Pirates Gold 69 DM  
Brian the Lion 45 DM Poy 69 DM  
Bump 'n' Burn 65 DM Rise of the Robots 75 DM  
Chambers of Chaolin 39 DM Skeleton Skrow 69 DM  
Clockwise 45 DM Speedball 2 39 DM  
Elite 2 75 DM Subwar 2050 69 DM  
Elite 3 39 DM UFO 65 DM  
Flink 29 DM Universe 55 DM  
Fly Harder

Spiele AGA: Spiele A500 / A2000:  
Aladdin 79 DM Approach Trainer 79 DM  
Alfred Chicken 69 DM Bing! 69 DM  
Anstoss 89 DM BMH 99 DM  
Bing! 99 DM Burntime 29 DM  
Body Blows 39 DM Death Mask 79 DM  
Center Court Tennis 59 DM Der Meister 69 DM  
Der Meister 79 DM Der Reader 99 DM  
Erben der Erde 79 DM Distant Armies 79 DM  
Hanse 59 DM FIFA Int. Soccer 79 DM  
High Seas Trader 89 DM Hanse 59 DM  
Kick Off 3 79 DM Hollywood Pictures 79 DM  
Kolumbus 99 DM K240 Utopia 2 79 DM  
Lemmings 3 79 DM Kolumbus 99 DM  
Lords of the Realm 89 DM Lords of the Realm 89 DM  
Oldtimer 69 DM Oldtimer 69 DM  
Pinball Illusions 69 DM Paws of Fury 59 DM  
Rise of the Robots 99 DM Piracy o.t. High Seas 79 DM  
Roadkill 69 DM Ran Trainer 89 DM  
Rüsselsheim 89 DM Rise of the Robots 89 DM  
Subwar 2050 99 DM Roadkill 79 DM  
Super Streetfighter 2 75 DM Rüsselsheim 89 DM  
Virocop 59 DM UFO 79 DM  
Zool 2 69 DM Virocop 59 DM

Amiga - Zeitschriften - Recherche LIAM

79 DM - auch als Datenbank nutzbar - 79 DM  
Inkl. Datenbestände 1992-1994  
& Spieldatei

- Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment! -  
- kostenlose Preisliste anfordern -  
Versandkosten: 10 DM / Vorkasse - 13 DM / NN zzgl. NN-Geb.  
\* Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten \*

Fax: 0221 / 510 26 20

Jörg Weuster  
Gutenbergstr. 53  
50823 Köln



# KNOW HOW INDEX

## Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Chickie Gil	11/94	Codes/Cheat	Fly Hunter	9/93	Cheat	Monkey Island 2	9/92	Cheat	Skeleton Crew	7/95	Karten
Abandoned Places	10/92	Tip	Christmas Savings	3/94	Codes	Gen Wars	1/93	Codes	Moonstone	3/93	Cheat	Skunkworks 2	7/95	Freerun
Abandoned Places I	6/93	Freerun	Christmas Savings	3/94	Tip/Fix	Gen 2	2/93	Cheat	Murphy	10/93	Tip/Freerun	Skyworker	4/95	Leasing
Abandoned Places 2	11/93	Tip	Chrome	4/92	Codes	Global Effect	11/92	Cheat	Monoword	1/93	Cheat	Slipwrench	5/93	Cheat
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte	Chuck Rock 2	9/94	Tip	Global Graphics	11/92	Freerun	Mr. Bobby	1/93	Codes	Slipwrench	4/93	Freerun
Abandoned Places 2	4/95	Tip	Chuck Rock 2	9/94	Freerun	Global Graphics	5/94	Codes	Mr. Nutz	3/94	Cheat	Slipwrench	1/92	Codes
Action Cat	7/95	Cheat	Click Click	10/92	Cheat	Gold	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Tips	Smash TV	3/92	Freerun
Adams Family	9/92	Tip	Click Click	4/92	Codes	Goldmine	2/92	Codes	Moby	10/92	Cheat	Smash TV	11/93	Freerun
Agency	5/92	Cheat	Click Click	10/94	Codes	Goldmine	1/92	Freerun	Navy Seals	1/92	Freerun	Smash TV	12/93	Tip
Agency	4/95	Freerun	Click Click	1/92	Tip	Gold	3/92	Tip	Nebula 2	12/91	Codes	Software Manager	7/94	Tip
Agency	9/95	Codes	Click Click	11/91	Tip	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Necronom	1/92	Codes	Software Manager	11/91	Cheat
Alfred Chicken	3/95	Cheat	Click Click	10/92	Codes	Gold of the Aztecs	10/92	Cheat	Necronom	3/92	Freerun	Software Manager	9/92	Leasing
Alan 2	11/94	Karten	Click Click	5/94	Freerun	Gold of the Aztecs	9/93	Tip	Necronom	9/93	Cheat	Software Manager	3/95	Tip
Alan Breed	2/92	Cheat	Click Click	3/92	Tip	Gold of the Aztecs	11/94	Tip	Necronom	9/93	Codes	Software Manager	4/95	Freerun
Alan Breed	2/92	Freerun	Click Click	2/95	Codes	Gold of the Aztecs	7/92	Tip	Necronom	11/92	Codes/Tips	Software Manager	1/93	Freerun
Alan Breed	3/92	Cheat	Click Click	11/92	Freerun	Gold of the Aztecs	5/92	Tip	Necronom	12/92	Cheat	Software Manager	7/92	Tip
Alan Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Click Click	7/93	Cheat/Fix	Gold of the Aztecs	7/92	Tip	Necronom	11/91	Cheat	Software Manager	4/94	Tip
Alan Breed Special Ed. 1992	3/93	Freerun	Click Click	15/91	Leasing	Gold of the Aztecs	10/94	Tip/Karten/Tips	Necronom	1/95	Codes	Software Manager	12/91	Tip
Alan Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes	Click Click	7/92	Tip	Gold of the Aztecs	4/93	Tip	Necronom	1/92	Codes	Software Manager	7/92	Tip
Alan Breed 1992 Special Ed.	4/93	Tip	Click Click	5/93	Leasing	Gold of the Aztecs	1/93	Codes	Necronom	3/92	Freerun	Software Manager	4/92	Leasing/Kart
Alan Breed 2	1/94	Tip/Fix/Che	Click Click	5/93	Leasing	Gold of the Aztecs	1/93	Codes	Necronom	9/95	Tip	Software Manager	7/92	Cheat
Alan Breed 2	4/94	Karten	Click Click	7/93	Leasing	Gold of the Aztecs	12/92	Tip	Necronom	10/93	Codes	Software Manager	1/92	Freerun
Alan Breed 2 CD	9/95	Codes	Click Click	9/95	Leasing/Karten	Gold of the Aztecs	5/92	Tip	Necronom	3/93	Tip	Software Manager	1/92	Freerun
Alan World	5/92	Cheat	Click Click	1/93	Tip	Gold of the Aztecs	1/94	Cheat	Necronom	3/92	Freerun	Software Manager	1/92	Freerun
All Terrain Racing	4/95	Freerun	Click Click	12/92	Tip	Gold of the Aztecs	1/93	Codes	Necronom	12/92	Cheat	Software Manager	1/92	Cheat
All Terrain Racing	7/95	Freerun	Click Click	4/94	Codes/Cheat	Gold of the Aztecs	10/92	Cheat/Leig	Necronom	4/94	Tip	Software Manager	3/94	Freerun
Ambermoon	1/94	Leasing/Karten	Click Click	10/92	Freerun	Gold of the Aztecs	5/92	Cheat	Necronom	5/99	Codes	Software Manager	10/94	Tip
Ambermoon	3/94	Tip/Karten	Click Click	2/92	Cheat	Gold of the Aztecs	7/93	Codes	Necronom	11/94	Codes/Cheat	Software Manager	9/92	Cheat/Codes
Ambermoon	5/94	Tip	Click Click	1/95	Leasing/Karten	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Necronom	11/91	Codes	Software Manager	12/91	Cheat
Ambermoon	11/94	Tip	Click Click	9/92	Tip	Gold of the Aztecs	7/92	Tip	Necronom	12/91	Karten	Software Manager	7/92	Cheat
Ambermoon	1/95	Cheat	Click Click	3/95	Tip	Gold of the Aztecs	1/92	Cheat	Necronom	4/94	Codes	Software Manager	1/92	Cheat
Ambermoon	11/92	Freerun	Click Click	10/92	Tip	Gold of the Aztecs	12/91	Tip	Necronom	9/92	Freerun	Software Manager	4/93	Cheat/Tips
Ambermoon	7/92	Leasing	Click Click	11/91	Cheat	Gold of the Aztecs	9/94	Codes	Necronom	1/92	Cheat	Software Manager	3/93	Cheat
Amnesia	12/91	Codes	Click Click	4/95	Codes/Karten	Gold of the Aztecs	12/94	Freerun	Necronom	12/92	Freerun	Software Manager	11/91	Cheat
Amnesia World	2/92	Leig/Kart	Click Click	5/95	Karten/Freerun	Gold of the Aztecs	1/93	Cheat	Necronom	9/92	Cheat	Software Manager	11/92	Freerun
Amnesia	1/94	Tip	Click Click	7/95	Freerun	Gold of the Aztecs	5/94	Leasing	Necronom	7/95	Tip	Software Manager	11/92	Cheat
Amnesia	4/94	Tip	Click Click	10/94	Tip/Karten	Gold of the Aztecs	1/92	Cheat	Necronom	12/91	Codes	Software Manager	3/94	Codes
Amnesia	1/95	Tip	Click Click	11/94	Leasing/Karten	Gold of the Aztecs	11/92	Leasing	Necronom	5/92	Freerun	Software Manager	1/95	Karten
Amnesia	3/92	Tip	Click Click	1/94	Codes	Gold of the Aztecs	5/95	Tip	Necronom	7/94	Leasing/Karten	Software Manager	7/93	Codes
Amnesia	1/92	Cheat	Click Click	9/92	Freerun	Gold of the Aztecs	11/93	Leasing/Karten	Necronom	5/93	Freerun	Software Manager	5/93	Codes/Tips
Amnesia	4/92	Cheat/Tips	Click Click	7/94	Freerun	Gold of the Aztecs	4/94	Freerun	Necronom	1/92	Freerun	Software Manager	2/95	Codes
Amnesia	9/94	Karten/Tips	Click Click	4/94	Tip	Gold of the Aztecs	12/94	Leasing	Necronom	12/92	Cheat	Software Manager	9/94	Freerun
Amnesia	10/94	Cheat	Click Click	9/94	Freerun	Gold of the Aztecs	9/92	Cheat	Necronom	3/93	Tip	Software Manager	12/94	Codes
Amnesia	10/92	Freerun	Click Click	4/95	Tip	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Necronom	2/92	Freerun	Software Manager	2/95	Codes
Amnesia	4/91	Cheat/Fix/Tips	Click Click	2/95	Codes	Gold of the Aztecs	12/94	Cheat	Necronom	7/92	Cheat	Software Manager	1/92	Freerun
Amnesia	4/92	Freerun	Click Click	9/92	Tip	Gold of the Aztecs	9/92	Cheat/Freerun	Necronom	5/94	Tip	Software Manager	2/92	Cheat
Amnesia	9/94	Codes	Click Click	4/94	Leasing	Gold of the Aztecs	3/93	Tip/Freerun	Necronom	7/94	Tip	Software Manager	1/93	Cheat
Amnesia	10/94	Cheat	Click Click	7/93	Tip/Karten/Tips	Gold of the Aztecs	7/92	Tip	Necronom	10/92	Leasing	Software Manager	10/93	Tip
Amnesia	4/91	Cheat	Click Click	9/92	Tip	Gold of the Aztecs	11/92	Tip	Necronom	1/92	Freerun	Software Manager	5/93	Tip
Amnesia	7/92	Cheat	Click Click	4/94	Leasing	Gold of the Aztecs	9/93	Tip	Necronom	11/91	Tip	Software Manager	1/93	Freerun
Amnesia	4/93	Cheat	Click Click	7/93	Tip/Karten/Tips	Gold of the Aztecs	2/93	Tip	Necronom	12/91	Tip	Software Manager	3/94	Leasing
Amnesia	3/92	Cheat/Tips	Click Click	12/93	Cheat	Gold of the Aztecs	1/92	Tip	Necronom	2/92	Tip	Software Manager	3/92	Cheat/Tips
Amnesia	1/93	Karten/Cheat	Click Click	1/92	Tip	Gold of the Aztecs	9/93	Leasing	Necronom	12/91	Cheat	Software Manager	12/92	Tip
Amnesia	4/94	Cheat/Freerun	Click Click	3/92	Codes	Gold of the Aztecs	2/94	Tip	Necronom	2/92	Tip	Software Manager	1/93	Tip
Amnesia	5/94	Karten	Click Click	5/92	Codes	Gold of the Aztecs	1/95	Codes	Necronom	12/91	Tip	Software Manager	1/93	Tip
Amnesia	11/92	Tip	Click Click	3/94	Tip/Freerun	Gold of the Aztecs	3/95	Karten	Necronom	12/91	Cheat	Software Manager	1/93	Tip
Amnesia	9/93	Cheat	Click Click	12/94	Tip	Gold of the Aztecs	3/95	Codes	Necronom	2/92	Codes/Cheat	Software Manager	12/92	Codes
Amnesia	11/93	Cheat	Click Click	1/95	Tip/Karten	Gold of the Aztecs	1/94	Tip/Codes	Necronom	2/92	Tip	Software Manager	9/93	Codes
Amnesia	11/91	Codes	Click Click	10/94	Cheat	Gold of the Aztecs	1/92	Tip	Necronom	7/92	Cheat	Software Manager	10/93	Leasing (Sel.)
Amnesia	1/92	Codes	Click Click	2/94	Cheat	Gold of the Aztecs	3/92	Leasing	Necronom	3/93	Codes	Software Manager	11/93	Leasing
Amnesia	3/94	Leasing	Click Click	12/92	Cheat	Gold of the Aztecs	10/94	Tip/Freerun	Necronom	4/95	Codes/Freerun	Software Manager	12/94	Tip
Amnesia	11/94	Tip	Click Click	4/94	Freerun	Gold of the Aztecs	5/93	Leasing	Necronom	5/95	Freerun	Software Manager	4/95	Freerun
Amnesia	1/95	Tip	Click Click	3/95	Cheat	Gold of the Aztecs	12/94	Tip	Necronom	10/92	Cheat	Software Manager	7/95	Tip/Karten
Amnesia	2/92	Tip/Fix	Click Click	2/93	Cheat	Gold of the Aztecs	2/95	Tip	Necronom	7/93	Cheat	Software Manager	1/92	Codes
Amnesia	2/92	Tip	Click Click	3/94	Codes	Gold of the Aztecs	9/94	Tip/Karten	Necronom	4/93	Cheat	Software Manager	2/92	Cheat
Amnesia	10/92	Tip	Click Click	1/92	Cheat	Gold of the Aztecs	9/95	Tip	Necronom	3/94	Cheat	Software Manager	12/91	Codes
Amnesia	4/95	Codes	Click Click	12/92	Freerun	Gold of the Aztecs	11/91	Tip	Necronom	5/95	Cheat	Software Manager	11/91	Tip
Amnesia	5/95	Freerun	Click Click	1/92	Tip	Gold of the Aztecs	5/92	Tip	Necronom	9/92	Freerun	Software Manager	3/92	Tip/Fix
Amnesia	4/94	Tip	Click Click	10/94	Freerun	Gold of the Aztecs	3/92	Karten	Necronom	7/92	Tip	Software Manager	1/92	Cheat
Amnesia	11/91	Tip	Click Click	1/94	Tip	Gold of the Aztecs	2/93	Tip	Necronom	11/92	Freerun	Software Manager	12/92	Codes
Amnesia	11/93	Codes	Click Click	2/93	Tip	Gold of the Aztecs	1/94	Codes	Necronom	7/95	Tip	Software Manager	7/93	Tip
Amnesia	4/92	Codes	Click Click	3/93	Cheat	Gold of the Aztecs	3/92	Tip	Necronom	5/94	Codes	Software Manager	5/92	Codes
Amnesia	7/93	Codes	Click Click	3/95	Leasing	Gold of the Aztecs	12/91	Leig/Cheat	Necronom	9/94	Freerun	Software Manager	1/92	Freerun
Amnesia	1/94	Codes	Click Click	3/93	Freerun	Gold of the Aztecs	1/92	Codes	Necronom	9/92	Codes	Software Manager	11/94	Cheat
Amnesia	4/93	Karten/Tips	Click Click	10/93	Tip	Gold of the Aztecs	2/92	Freerun	Necronom	12/93	Freerun	Software Manager	1/95	Codes
Amnesia	3/93	Cheat/Tips	Click Click	3/92	Cheat	Gold of the Aztecs	10/91	Cheat	Necronom	12/93	Freerun	Software Manager	2/95	Codes
Amnesia	1/93	Freerun	Click Click	2/93	Tip	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Necronom	11/94	Cheat	Software Manager	3/95	Freerun
Amnesia	11/92	Leig/Fix	Click Click	12/93	Tip	Gold of the Aztecs	5/92	Tip	Necronom	12/94	Cheat	Software Manager	9/92	Cheat
Amnesia	12/92	Cheat	Click Click	9/94	Tip	Gold of the Aztecs	10/92	Cheat/Freerun	Necronom	1/93	Tip	Software Manager	2/93	Codes/Freerun
Amnesia	9/93	Freerun	Click Click	9/94	Tip	Gold of the Aztecs	3/93	Tip	Necronom	5/92	Tip	Software Manager	3/93	Tip/Karten
Amnesia	10/93	Cheat	Click Click	1/93	Leasing	Gold of the Aztecs	12/92	Leasing	Necronom	7/92	Freerun	Software Manager	4/95	Tip/Karten
Amnesia	5/94	Leasing	Click Click	10/92	Tip	Gold of the Aztecs	12/94	Tip	Necronom	2/92	Tip	Software Manager	7/93	Tip/Karten/Tips
Amnesia	3/95	Codes	Click Click	1/93	Tip	Gold of the Aztecs	4/93	Tip	Necronom	11/92	Freerun	Software Manager	10/93	Cheat
Amnesia	10/94	Codes	Click Click	9/93	Tip	Gold of the Aztecs	12/93	Leasing/Karten	Necronom	12/92	Tip	Software Manager	10/93	Kart/Fix/Che
Amnesia	9/93	Leasing	Click Click	4/92	Codes	Gold of the Aztecs	1/92	Freerun	Necronom	11/91	Cheat	Software Manager	12/93	Tip/Karten
Amnesia	9/93	Leasing/Karten	Click Click	7/92	Tip	Gold of the Aztecs	5/93	Tip	Necronom	9/94	Tip	Software Manager	1/92	Cheat
Amnesia	9/94	Leasing/Karten	Click Click	11/93	Freerun	Gold of the Aztecs	4/93	Freerun	Necronom	5/95	Tip	Software Manager	12/92	Codes/Fix
Amnesia	5/92	Leasing	Click Click	10/93	Cheat/Leig	Gold of the Aztecs	11/93	Tip	Necronom	11/91	Tip	Software Manager	7/93	Freerun
Amnesia	7/92	Tip	Click Click	9/94	Tip	Gold of the Aztecs	10/94	Tip/Karten	Necronom	11/94	Cheat	Software Manager	7/94	Cheat
Amnesia	12/93	Tip	Click Click	12/93	Tip	Gold of the Aztecs	1/92	Cheat	Necronom	1/95	Codes	Software Manager	3/95	Tip
Amnesia	12/93	Tip	Click Click	3/94	Tip	Gold of the Aztecs	1/93	Cheat	Necronom	1/95	Codes	Software Manager	10/92	Codes
Amnesia	9/94	Tip	Click Click	5/94	Tip	Gold of the Aztecs	5/93	Cheat	Necronom	10/92	Tip	Software Manager	11/92	Tip
Amnesia	5/95	Tip	Click Click	1/93	Tip	Gold of the Aztecs	4/93	Cheat	Necronom	7/93	Codes	Software Manager	4/92	Cheat
Amnesia	4/92	Freerun	Click Click	5/92	Freerun	Gold of the Aztecs	9/93	Tip	Necronom	4/95	Codes	Software Manager	4/92	Tip
Amnesia	11/93	Cheat	Click Click	7/93	Leig/Kart	Gold of the Aztecs	11/94	Cheat	Necronom	11/91	Tip	Software Manager	3/92	Cheat
Amnesia	1/94	Codes	Click Click	7/92	Freerun	Gold of the Aztecs	5/93	Cheat/Tip	Necronom	7/92	Cheat	Software Manager	12/94	Leasing
Amnesia	4/94	Freerun	Click Click	9/93	Freerun	Gold of the Aztecs	3/93	Freerun	Necronom	2/92	Cheat	Software Manager	3/94	Freerun





# Ein paar hätten wir noch...

Zugreifen solange der Vorrat reicht - alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

**Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 6,50 DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.



# Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Adrian Cat	5/95	Action	64%	Der Seelenkern CD	9/95	Abenteuer	85%	Laila Divil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%	Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%
Addition	2/95	Compilation	niedrig	Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%	Lillypop	7/95	Geschicklichkeit	75%	Skidmarks	2/94	Sport	80%
Akira -	4/95	Action	38%	Der Trainer	7/94	Sport	80%	Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%	Skywalker	3/95	Simulation	43%
Akira CD	5/95	Action	34%	Der Trainer 2	12/94	Sport	69%	Lohan Mathias Super Soccer	12/94	Sport	74%	Snoozemania	10/94	Compilation	gut
<b>Aldrin</b>	<b>12/94</b>	<b>Geschicklichkeit</b>	<b>86%</b>	Die Nordländer	7/95	Abenteuer	88%	Lola Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%	<b>Soccer Kid CD</b>	<b>11/94</b>	<b>Geschicklichkeit</b>	<b>85%</b>
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%	Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%	<b>Disposable Hero (CD)</b>	<b>5/94</b>	<b>Action</b>	<b>85%</b>	Manchester United				Soccer Superstars	4/95	Sport	37%
Alien Breed Spec. Ed				Ditell in Space	3/94	Action	34%	P.L. Champions	5/94	Sport	70%	<b>Software Manager</b>	<b>2/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>86%</b>
& Quik (CD)	5/94	Action	73%	Dark (CD)	3/94	Geschicklichkeit	60%	Marbleous	3/95	Geschicklichkeit	61%	Spacward Hol	7/94	Strategie	61%
Alien Breed: Tower Assault CD2/95		Action	79%	Doofin	1/94	Geschicklichkeit	69%	Marzo in Missing!	4/94	Verschiedenes	52%	Special Edition	2/94	Compilation	super
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%	<b>Doppelpass</b>	<b>2/95</b>	<b>Compilation</b>	<b>super</b>	Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%	Stable Masters	7/95	Sport	46%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%	Dropa	7/94	Action	56%	Marvin's Marvellous Adventure CD12/94		Action	75%	Starboard	9/94	Simulation	78%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%	Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%	Mean Areas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%	Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
<b>Anstess World Cup Edition</b>	<b>9/94</b>	<b>Sport</b>	<b>89%</b>	Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%	Magghin 3CD	2/95	Compilation	gut	Steel Business	11/94	Simulation	31%
<b>Apocalypse</b>	<b>5/94</b>	<b>Action</b>	<b>85%</b>	Dreamland	2/94	Compilation	gut	Mega Mallon	2/94	Strategie	62%	Stem Sieder	10/94	Strategie	69%
Arade Pool CD	12/94	Sport	64%	Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%	Microasson für CD32	3/94	Action	66%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Arade Pool für A500	3/94	Simulation	60%	Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%	Messies over Xenon	3/94	Action	62%	St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Arade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%	Eggmator	3/94	Action	10%	Mein City	4/94	Strategie	45%	S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%	<b>Elmoria</b>	<b>4/94</b>	<b>Action</b>	<b>85%</b>	Mr. Bobby	2/95	Geschicklichkeit	39%	S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
Arva Vair	10/94	Action	44%	<b>Elite II-Frontier (CD)</b>	<b>5/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>86%</b>	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
<b>Assassin Special Edition</b>	<b>2/94</b>	<b>Action</b>	<b>85%</b>	Embryo	11/94	Action	38%	Naghty Ones	3/94	Action	70%	<b>Subwar 2050 CD</b>	<b>2/95</b>	<b>Simulation</b>	<b>85%</b>
Banshee A1200	9/94	Action	83%	Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%	Naghty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%	Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Banshee CD	10/94	Action	83%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Nick Faldo's Champ. I. CD32	4/94	Sport	80%	Summer Olympics für CD32	4/94	Sport	69%
Base Jumpers	4/94	Geschicklichkeit	76%	Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%	Now that's what I call Games I	2/94	Compilation	nicht	Superfrag CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%	Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%	Now that's what I call Games 2	2/94	Compilation	nicht	Super Nethone Bros.	7/94	Action	58%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Excellent Games	2/94	Compilation	super	Oldtime	3/95	Simulation	78%	Super Fitty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Oldtime AGA	3/95	Simulation	81%	<b>Super Skidmarks</b>	<b>5/95</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%	F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%	Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%	Super Stardust	12/94	Action	79%
Battlelords	9/94	Action	22%	Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%	Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Battlelords CD	9/94	Action	19%	Fatman	2/94	Geschicklichkeit	63%	Overlord	2/95	Simulation	58%	Swif Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Bewakers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	Fears für A1200	3/94	Action	60%	Paws of Fury	9/95	Action	62%	<b>Team 17 Collection Vol. 110/94</b>	<b>Compilation</b>	<b>super</b>	
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%	<b>Fears AGA</b>	<b>9/95</b>	<b>Action</b>	<b>88%</b>	Penhouse Hot Numbers				The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
<b>Beneath a Steel Sky</b>	<b>3/94</b>	<b>Abenteuer</b>	<b>87%</b>	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	Penhouse Hot Numbers	2/94	Strategie	21%	The Blues Brothers Jakobs Adv A/94		Geschicklichkeit	71%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Deluxe I. A500				The Box	2/95	Compilation	gut
Benliner Spielkarte CD	2/95	Compilation	nicht	<b>Fifa International Soccer</b>	<b>12/94</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>	Deluxe I. A1200	2/94	Strategie	30%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Big Four	10/94	Compilation	nicht	Freeforce für CD32	3/94	Action	27%	Perfection	3/94	Abenteuer	72%	The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%
Big Sea	4/94	Simulation	65%	Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%	PGA European Tour	2/95	Sport	83%	The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
<b>Bling!</b>	<b>2/95</b>	<b>Simulation</b>	<b>86%</b>	<b>Flight of the Amazon Queen</b>	<b>9/95</b>	<b>Abenteuer</b>	<b>85%</b>	<b>PGA European Tour AGA</b>	<b>2/95</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>	The Last Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
Biohazard	5/95	Abenteuer	65%	Football Masters	7/95	Sport	39%	<b>PGA European Tour CD</b>	<b>1/95</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>	The Legacy of Sorail	4/94	Abenteuer	72%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%	Formula 1 Masters	7/95	Sport	72%	<b>Pinball Illusions</b>	<b>12/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>87%</b>	The Legacy of Sorail CD	10/94	Abenteuer	72%
Brion The Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%	For President	5/94	Simulation	19%	<b>Pinball Illusions CD</b>	<b>7/95</b>	<b>Simulation</b>	<b>89%</b>	The Lords of Power	2/94	Compilation	super
Brion The Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Fury of the Furies	2/94	Strategie	71%	Pinke	11/94	Geschicklichkeit	70%	The Manager	2/94	Compilation	gut
Brion The Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Fury of the Furies (CD)	7/94	Strategie	71%	<b>Pirates Gold für CD32</b>	<b>2/94</b>	<b>Abenteuer</b>	<b>85%</b>	The Misadventures of Flinck CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	Fullball Total!	11/94	Sport	83%	<b>Pizza Connection</b>	<b>2/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>88%</b>	Theme Park	11/94	Simulation	77%
Bulldozer's Six	2/94	Geschicklichkeit	78%	Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut	Poker Nights Texas Hold'em	9/94	Strategie	36%	Theme Park	2/95	Simulation	69%
Bulldozer's Six (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%	Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%	Power Drive	3/95	Sport	58%	Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
<b>Bubble &amp; Squeak CD</b>	<b>11/94</b>	<b>Geschicklichkeit</b>	<b>87%</b>	Grandson Classics	2/94	Compilation	nicht	<b>Power Games CD</b>	<b>2/95</b>	<b>Compilation</b>	<b>sehr gut</b>	The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
<b>Bubble &amp; Squeak</b>	<b>1/95</b>	<b>Geschild.</b>	<b>85%/87%</b>	Guardian AGA	2/95	Action	68%	Premier Manager 3	1/95	Sport	66%	The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Bump'n Run	10/94	Sport	60%	Guardian CD	11/94	Action	77%	Prey - An Alien				The Seven Gates of Jambala			
Bump'n Run CD	2/95	Sport	60%	<b>Gunship 2000 für A1200</b>	<b>4/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>85%</b>	Encounter für CD32	3/94	Verschiedenes	37%	für CD32	3/94	Action	42%
<b>Bundesliga Manager Hattrick</b>	<b>9/94</b>	<b>Sport</b>	<b>91%</b>	<b>Gunship 2000 CD</b>	<b>9/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>85%</b>	Project X & F. 17 Challenge (CD)5/94		Action	69%	The Ultimate Software Manager	2/94	Simulation	17%
Burning Rubber	2/94	Sport	72%	Horse Die Expedition	10/94	Simulation	70%	Purgary	3/94	Action	82%	Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Canonfinder 2	1/95	Strategie	73%	Heimdal 2	7/94	Abenteuer	73%	Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%	Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Casler II für CD32	2/94	Strategie	62%	Heimdal 2 für A1200	7/94	Abenteuer	75%	Rally Championships	9/95	Sport	44%	Top Gear 2 CD	12/94	Sport	73%
Cartier Coast Tennis	1/95	Sport	48%	High Sea Trader	7/95	Simulation	68%	Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%	Tornado	2/94	Simulation	76%
Chambers of Shaolin für CD32/94		Sport	42%	Hits für Six VI	10/94	Compilation	nicht	san-trainer	9/95	Simulation	33%	Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Christopher Columbus	2/94	Simulation	80%	Hits für Six VI	10/94	Compilation	gut	Real Genius	5/94	Strategie	28%	Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%	Hits für Six VII	10/94	Compilation	gut	<b>Reunion</b>	<b>3/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>85%</b>	Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Chuck Rock II Son of Chuck CD10/94		Geschicklichkeit	80%	Hits für Six VII	10/94	Compilation	gut	<b>Reunion AGA</b>	<b>3/95</b>	<b>Simulation</b>	<b>86%</b>	Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%	Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%	Kings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
<b>Classic Collection: Adventure</b>	<b>2/95</b>	<b>Compilation</b>	<b>super</b>	Humans (CD)	7/94	Strategie	78%	<b>Rise of the Robots</b>	<b>12/94</b>	<b>Action</b>	<b>91%</b>	Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	79%	Hypertan	2/94	Action	52%	<b>Rise of the Robots CD</b>	<b>2/95</b>	<b>Action</b>	<b>87%</b>	Tubular Walsch	9/94	Action	64%
<b>Colonization</b>	<b>9/95</b>	<b>Simulation</b>	<b>91%</b>	Imagers	2/94	Strategie	48%	Roadkill CD	3/95	Sport	82%	Turbo Trap	9/95	Sport	71%
Combat Classics 2	2/94	Compilation	super	Imagers	5/94	Strategie	62%	Roadkill AGA	7/95	Sport	80%	Turning Points	10/94	Compilation	nicht
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut	Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%	Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%	Twilight 2000 für A1200	4/94	Simulation	70%
Cool Spot	2/94	Geschicklichkeit	81%	Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%	Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%	UFO Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
Corkers	10/94	Compilation	schwach	Innocent until Caught	3/94	Abenteuer	72%	Russelheim AGA	10/94	Simulation	81%	UFO Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Cricket Masters	7/95	Sport	10%	International Karate für CD32	4/94	Sport	70%	Russelheim Standard	10/94	Simulation	80%	Ultimate Body Blow CD	9/94	Action	84%
Cross Check	1/95	Sport	50%	Isar 3	10/94	Abenteuer	69%	<b>Ruff'n Tumble</b>	<b>11/94</b>	<b>Action</b>	<b>91%</b>	Universe	10/94	Abenteuer	80%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%	J. Ford 3 Op. Starfish für A1200/94		Geschicklichkeit	75%	Ruff'n Tumble	7/95	Geschicklichkeit	71%	Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Dangerous Streets	4/94	Action	32%	James Ford 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%	Sabine Team CD	9/94	Strategie	53%	Valkyrie: Before the War	4/95	Abenteuer	44%
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	20%	Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%	Second Samurai	2/94	Action	73%	Valkyrie & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	58%
Dangerous Streets für CD32	2/94	Action	44%	<b>Jungle Strika</b>	<b>1/95</b>	<b>Simulation</b>	<b>85%</b>	Second Samurai für A1200	4/94	Action	71%	Versag	9/95	Action	72%
Darkness	4/94	Abenteuer	80%	<b>Jungle Strika CD</b>	<b>3/95</b>	<b>Simulation</b>	<b>87%</b>	Seik & Destroy	2/94	Action	69%	Virocop AGA	9/95	Action	74%
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%	K. 240	9/94	Simulation	77%	Seek & Destroy für CD32	3/94	Action	74%	Viral Light	10/94	Strategie	41%
Dawn Patrol	3/95	Simulation	80%	Kick Off 3	10/94	Sport	70%	Sensible Golf	9/95	Sport	55%	Viral Light CD	3/95	Strategie	43%
DDay	9/94	Strategie	63%	Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%	Sensible Soccer International Ed.9/94		Sport	81%	Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Death Mask	4/95	Action	65%	Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%	<b>Sensible World of Soccer</b>	<b>11/94</b>	<b>Sport</b>	<b>87%</b>	Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Death Mask CD	7/95	Action	67%	Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%	Shadow Fighter	2/95	Action	79%	Whole's Voyage II	9/95	Abenteuer	81%
<b>Death or Glory</b>	<b>5/94</b>	<b>Abenteuer</b>	<b>85%</b>	Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach	Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%	Whizz AGA	4/95	Geschicklichkeit	75%
D/Generation für A1200	2/94	Verschiedenes	77%	Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%	Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%	Whizz	9/95	Geschicklichkeit	73%
Dennis für A500	2/94	Geschicklichkeit	66%	Kingmaker	2/94	Strategie	17%	ShayFu	2/95	Action	58%	Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
Dennis für A1200	2/94	Geschicklichkeit	68%	Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	67%	Shogun AGA	3/95	Action	60%	Winter Camp	2/94	Sport	56%
Dennis für CD32	3/94	Action	70%	Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	67%	Sierra Soccer World Chall. Ed.7/94		Sport	70%	Winter Olympics	3/94	Sport	56%
<b>Der Clou für A500</b>	<b>4/94</b>	<b>Strategie</b>	<b>85%</b>	Kingpin Arcade Sports Bowling CD7/95		Sport	64%	<b>Sim City 2000</b>	<b>12/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>85%</b>	World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
<b>Der Clou für A1200</b>	<b>4/94</b>	<b>Strategie</b>	<b>86%</b>	King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%	Sim City für CD32	2/94	Simulation	79%	World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
<b>Der Clou CD</b>	<b>9/94</b>	<b>Strategie</b>	<b>87%</b>	Labyrinth of Time für CD32	2/94	Abenteuer	58%	<b>Sim Classics</b>	<b>10/94</b>	<b>Compilation</b>	<b>super</b>	Zer			





# AMIGA

## CD-ROM

# JOKER

MULTIMEDIA  
AUF AMIGA

ABENTEUER  
VON  
MORGEN



HARDWARE VOM FEINSTEN

DAS SX<sup>2</sup> MACHT  
DAS CD<sup>2</sup> ZUM  
VOLLWERTIGEN A1200



UMSETZUNGEN VON HEUTE

SYNDICATE

# SPEEDBALL

## 2

BENEFACTOR

SUPER

# SKIDMARKS



CD-NEWS  
HEXSPEED-LAUFWERK  
NEUE PD-SCHEIBEN  
SPEICHERN AUF CD

A  
M  
I  
G  
A  
  
C  
D  
  
J  
O  
K  
E  
R





## DA WAREN WIR PERPLEX

Einen Sechszylinder unter den Schillerschleudern hat die Hardware-schmiede Plextor zusammengeschrubt: Der (sechsfach schnelle) Hexspeed-RÖmer „6Plex PX63-CS“ ist zum Listenpreis von ca. 700,- DM erhältlich.

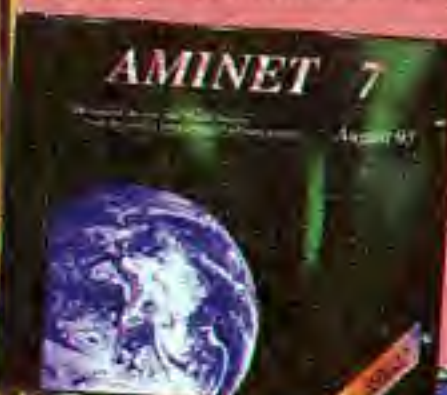
Die Leistungsdaten bewegen sich mit einer Zugriffszeit von 150 ms und einem Datendurchsatz von etwa 900 KByte/s auf Festplattenniveau, leider wartet das Modell aber mit einem umständlichen Caddy und einem eher exotischen SCSI-Anschluß auf. Dafür ist jedoch unter der Bezeichnung PX65-CS auch eine externe und damit zum Anschluß an den A1200 geeignete Variante des Silberboliden lieferbar.



## NET-NEWS

Aus dem Internet frisch auf den CD-Tisch kommt die aktuelle Aminet 7: Auf der Schillerscheibe enthalten ist Soft aus dem Ami- bzw. Internet und damit ein gelungener Mix aus Games, Demos, Tools und Utilities. Dazu gibt's rund 10.000 DTP-taugliche Bilder sowie Vollversionen des Malprogramms „Personal Paint 2.1“ und der Drucker-Utilities „PPrint Deluxe“. Die geforderten 25,-

DM machen sich also locker bezahlt, die Bezugsquelle lautet: Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78



## PD AUF CD

Als Amiga-Anwender hat man's derzeit schön, von überall her kommen hochinteressante PD-Schillerscheiben angerollt. Hier eine kleine Auswahl aus dem aktuellen Angebot. Die sechste Folge der Megahits-Reihe heißt überraschend Megahits 6: Auf zwei CDs sind die PD-Serien „Time“ und „German“ komplett enthalten, wobei eine Benutzeroberfläche mit Suchfunktion den Umgang mit den 1,5 Gigabyte an Spielen, Tools, Patches und Utilities erleichtert. Das Ganze gibt's für 55,- DM bei Rhein-Main-Soft, Tel.: 06171/26 83 01

Auf den schönen Namen The Global

Amiga Experience hört die bislang umfangreichste Sammlung von PD-Anwendungen und Demos von Profi-Progis wie „Image FX“, „PhotoworX“, „Maxon Cinema 4D“ oder „Samplitude Pro“. Das High-

light bilden dabei acht ältere, teils up-gradefähige Vollversionen von Kommerzsoft. Und Bonbons wie „X-Copy“, „Imagine 2.0“, „Scala 1.13“ und „Clarissa 1.1“ sind eigentlich allein schon die geforderten 39,- DM wert! Bezug: Logic Creations, Tel.: 07127/22 608

Mit 25,- DM recht preiswert ist die Sammlung Amiga FD inside! Neben PD-Serien wie „Amiga Gadget“, „BerndsPD“ und „ProjectS“ stecken darin z.B. auch Vollversionen von „SuperView“, „Art-Pro“ und der netten 3D-Ballerei „Virtual Interceptor“. Geordert wird die Scheibe bei: Ultramax, Tel.: 09233/53 09



## SCHREIB MAL WIEDER!

Ihr würdet alles geben für ein Programm, mit dem man endlich auch auf CD-ROM speichern kann? Behaltet Euer letztes Hemd ruhig (es hat vermutlich eh keine Taschen...); 79,- DM genügen! Macht Euch jetzt aber nicht gleich ins besagte Kleidungsstück, denn hinter CD-Write steckt natürlich ein Trick: Die Schreibzgriffe werden einfach auf die Festplatte umgelenkt. Dadurch lassen sich z.B. Spielstände und Konfigurationen verewigen, Verzeichnis-Präferenzen oder Icon-Tooltypes dauerhaft festlegen – und keine Fehlermeldung mault! Festplatte und mindestens OS 2.04 vorausgesetzt, funktioniert das in der Praxis ganz gut und ist insbesondere den Fans von PD-CDs sehr zu empfehlen. Vorrätig hat das „Software-Wunder“: Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78



light bilden dabei acht ältere, teils up-gradefähige Vollversionen von Kommerzsoft. Und Bonbons wie „X-Copy“, „Imagine 2.0“, „Scala 1.13“ und „Clarissa 1.1“ sind eigentlich allein schon die geforderten 39,- DM wert! Bezug: Logic Creations, Tel.: 07127/22 608





Im Sport sind leistungssteigernde Präparate verpönt, am Amiga dagegen höchst willkommen: Ein zweiunddreißigfaches Hurra auf den neuen Aufrüstsatz von DCE Computer, der die CD-Konsole zum vollwertigen A1200 macht!

## DAS SX<sup>32</sup>

Floppysoft wie „Aladdin“ am CD<sup>32</sup> – das SX<sup>32</sup> macht's möglich!



Seit unserer Ankündigung in den letzten CD-News hat DCE das praktische Erweiterungs-Kit zwar von „FX<sup>32</sup>“ in SX<sup>32</sup> umgetauft, ansonsten aber alle Versprechen eingelöst: Es wartet eine professionell gemachte und dennoch bezahlbare Hardwarelösung ohne den spröden Heimwerker-Charme, wie er z.B. einige CD-Anbauten für den A1200 auszeichnet.

### DER EINBAU

Per im Modulport verstauter Platine werden der Konsole die fehlenden Anschlüsse für Floppy, Festplatte oder Drucker beschert, womit der Nutzung von Disketten-Soft nichts mehr im Wege steht. Der Vorteil gegenüber dem ähnlichen „SX-1“ liegt in der platzsparenden Installation: Selbst eine 2,5"-Festplatte und RAM-SIMMs finden im Modulschacht Platz; kein klobiges Gehäuse beleidigt das Auge, kein Rempler ruft Wackelkontakte oder Abstürze hervor. Zudem ist der Einbau mit dem Lockern von zwei Schrauben und dem Einschieben in den rückwärtigen Schacht des CD<sup>32</sup> erledigt. Daß nun kein MPEG-Modul mehr Platz findet, ist zu

verkraften – schließlich ist das Teil derzeit ohnehin nicht verfügbar.

### DER BETRIEB

Nach dem Einschalten verhält sich das CD<sup>32</sup> fortan wie ein A1200: Ob Workbench, PD-Anwendung, Oldie- oder AGA-Spiel, jede A1200-kompatible Amigasoft läßt sich von Floppy oder HD laden und starten. Für ein glasklares Bild sorgt neben einem RGB-Stecker der VGA-Anschluß für Multisync-Monitore; auch eine Akku-Uhr ist vorhanden. Von der Nachrüstaktion profitiert außerdem so manches für das CD<sup>32</sup> entwickelte Game, da die Grenzen des internen Back-RAMs gesprengt und beliebig viele Spielstände auf HD oder Floppy gespeichert werden. Nicht zu vergessen, daß bei vorhandenem Fast-RAM vor allem 3D-Spiele an Tempo gewinnen: Die Rechenleistung steigt mitunter um den Faktor 2,3 an!

Eine Kehrseite hat die Medaille freilich, denn es gibt ein paar CD<sup>32</sup>-Oldies (z.B. „Wing Commander“ und „Soccer Kid“), die eventuell vorhandenes Fast-RAM mit Grafikfehlern oder Abstürzen quittieren, wobei dann mangels Schalter bloß noch Abstöpseln hilft. Ansonsten stört nur die Aufforderung zum Einlegen des Gerätes „DF0:“ beim Booten von HD, falls keine Floppy angeschlossen ist – Abhilfe schafft eine geänderte Startdatei.

### DAS FAZIT

Ein Gespann aus CD<sup>32</sup> und SX<sup>32</sup> ist eine praxistaugliche und preiswerte Alternative zum A1200 mit CD-ROM: Ab 1.000 DM erhält man ein leistungsfähiges Bündel aus Konsole, SX<sup>32</sup>, Floppy, HD, Tastatur und Fast-RAM (1 MB reicht), das Disketten- und CD-Soft komfortabel, schnell und problemlos abspielt. Würden wir auch für Hardware Joker-Hits verteilen, hier wäre einer fällig! (rl)

### KURZINFO SX<sup>32</sup>

Praxistauglicher Aufrüstsatz, der das CD<sup>32</sup> zum voll CD-kompatiblen 1200er macht.

#### Anschlüsse

Zusätzlich zu Standard-Ports RGB/Video- und VGA, parallel, seriell, Floppy, RAM-SIMMs und HD

#### Preise

Basismodul	449,- DM
Tastatur	ab 69,- DM
Floppy	ab 99,- DM
Festplatte	ab 139,- DM (30 MB)
Speicher	ab 69,- DM (1 MB)

#### Bezug

DCE Computer, Tel.: 0208/66 06 73



Anschluß gesucht: Die SX<sup>32</sup>-Kehrseite



Mit „Jetstrike“ gelang Rasputin Software vergangenes Jahr zwar nur ein sehr bescheidener Einstand, doch haben die englischen Newcomer inzwischen dazugelernt – was der Wechsel ins Abenteuergewerbe bald beweisen soll!

## PREVIEW LIMBO OF THE LOST



Auf das CD<sup>®</sup> wartet in den kommenden Wochen also ein Adventure, dessen Story auf den höchst mysteriösen Begebenheiten um den historisch verbürgten Seelenverkäufer „Marie Celeste“ beruht: Das Unglücksschiff zog die Todesfälle nämlich quasi an und wechselte von daher auch entsprechend oft den Besitzer – bis es 1872 auf seine letzte Fahrt durch den Nordatlantik ging. Gefunden wurde der Kahn dann einen Monat nach dem Auslaufen nahe den Azoren, und zwar ohne einen Kratzer, aber auch ohne Besatzung! Lediglich ein leeres Beiboot hat man später im berühmten Bermuda-Dreieck gesichtet...

Folgt man nun den Spekulationen der Spieldesigner, landete die Crew nach einem Sturm auf einer in keiner Karte verzeichneten Insel, wo grausige Fabelwesen hausen – ja, selbst die vier Reiter der Apokalypse haben sich das Eiland als Feriendomizil

auserkoren. Als Kapitän darf sich der Spieler hier durch verschiedene Locations und Dungeons kämpfen, wobei die stimmige Grafik für die eine oder andere Überraschung gut ist: Während nämlich das Kerkerdesign stark an ein Rollenspiel gemahnt, denkt man in den 50 sonstigen Örtlichkeiten unwillkürlich an die alten Lucas-Artisten Guybrush, Indy und Co. – nur daß hier die Sprites deutlich größer geraten sind! Dazu kommen abstruse Gestalten, schaurige Items (ab und an muß man abgetrennte Gliedmaßen mit sich herumschleppen) sowie schicke Zwischensequenzen in Form eines 3D-Comics.

Thematisch gliedert sich das Game in fünf Abschnitte, die via Paßwort direkt anwählbar sind und allesamt mit Sprachausgabe veredelt werden. Es ist also mit akustischen Gags zu rechnen, denn während der Held unter der Last schwerer Gegenstände vernehmlich stöhnt, erinnert er den Zocker bei längeren Denkpausen auch mal

an seine Pflichten, indem er an den Monitor klopft und (auf englisch) fragt, ob überhaupt noch jemand da sei. Auch an der kreativen Freiheit will es das Programm nicht fehlen lassen; man wird nahezu alles, was man sieht, auch benutzen (etwa aus einem Brunnen trinken, Fenster öffnen etc.) bzw. im Fall der gestrandeten Leidensgenossen oder Eingeborenen bequatschen können. Einladungen zum Essen sind hier allerdings mit Vorsicht zu genießen, denn es könnte gut sein, daß der Held als das Hauptgericht serviert wird... So, seid Ihr nun reif für die Insel? Falls nicht, mögen Euch vielleicht zwei Angebote verlocken, die der Hersteller derzeit für Limbo of the Lost in Planung hat: Einmal soll ein zwanzigminütiges Video die Atmosphäre unterstützen, zum anderen denkt man über einen feinen Preis für den ersten nach, der das Rätsel um die verlorenen Seefahrer komplett löst! (ole)





# CD 32 goes AMIGA 1200

## Das SX 32 Expansion Modul

Das von DCE entwickelte Steckmodul rüstet Ihren Commodore CD 32 zu einem vollwertigen AMIGA 1200 um.

Es wird einfach in den Modulslot des CD 32 gesteckt und bietet auf der Rückseite alle notwendigen Schnittstellen.

Vorhandene AMIGA-Peripherie, wie z. B. Genlocks, Drucker, Modems usw., können weiter verwendet werden.



Ein 15poliger VGA-Port zum Anschluß eines VGA-Monitors, wie z. B. Microvitec, ist vorhanden; eine 2,5"-Festplatte kann intern auf dem SX 32 installiert werden.

Weitere Leistungsmerkmale sind ein Sockel für PS/2 SIMM-Module bis zu 8 MB sowie eine Akku-gepufferte Echtzeituhr. Tastaturen, Mäuse, SIMM-Module, 2,5"-Festplatten sowie externe 1,76 MB Slimline Diskettenlaufwerke zum CD 32/SX 32 sind auch im Bundle erhältlich.

Volle Softwarekompatibilität mit allen AMIGA 1200-Softwares wird garantiert.

Durch das SX 32-Modul wird aus dem CD 32 ein AMIGA 1200 mit CD-Laufwerk, Kickstart Vers. 3.1 sowie Fastram Option.

## Bauart

Kompakte Steckkarte in 6 Lagen Multilayertechnik gefertigt für den internen Betrieb im CD 32. Modernes Hardware-Design mit nur wenigen aktiven Bauteilen durch hohe Integration in nur einem Logik-Baustein ermöglicht eine geringe Stromaufnahme.

Alle wichtigen Chips sind servicefreundlich gesockelt. Hochwertiger AMP SIMM Sockel mit Metallbügeln.

Vergleichen Sie ruhig einmal die Einzelpreise um einen AMIGA 1200 auf diese Ausstattung aufzurüsten.

# 449,-

## Einbau

Leichter Einbau auch für Laien. Gehäuseschrauben vom CD 32 lösen. Modulschacht-Abdeckung entfernen. Gehäusedeckel leicht anheben und SX 32-Modul in den Schacht stecken. Danach kann der Gehäusedeckel wieder verschraubt werden. Jetzt besitzen Sie einen super-kompakten AMIGA 1200 Computer mit CD-Laufwerk. Kleiner geht's nicht.

## Technische Daten

VGA-Schnittstelle	15polig
RGB-Schnittstelle	23polig
serielle Schnittstelle	25polig
parallele Schnittstelle	25polig
gepufferte Floppy-Schnittstelle	23polig

2,5"-AT-BUS Harddisk-Schnittstelle  
Fastram Controller mit 0 Wait States  
- Sockel für PS/2 SIMM Modul bis 8 MB  
- Akku-gepufferte Echtzeituhr.  
2 Jahre Garantie



**DCE Computer Service GmbH**  
46145 Oberhausen  
Kellenbergstraße 19a  
Telefon (02 08) 63 31 51  
Telefax (02 08) 63 04 96

**Vesalia Computer**  
46499 Hamminkeln  
Industriestraße 25  
Telefon (0 28 52) 91 40 10-14  
Telefax (0 28 52) 18 02





# AMIGA CD-ROM *FOXER*

## SYNDICATE

Mit diesem Söldner-Strategical von Bullfrog hat Mindscape eines der erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre für das CD<sup>32</sup> umgesetzt – und so der Commo-Konsole ein Highlight spendiert, das hier quasi allein auf weiter Flur steht!



Vor über zwei Jahren tauchte das Syndikat erstmals auf Amiga-Disk auf und ist seither aus den Lesercharts praktisch nicht mehr wegzudenken. Ein echter Klassiker also, dessen Echtzeit-Gameplay in Iso-3D noch keinerlei Staub angesetzt hat: Jetzt erstrahlen die düsteren Futuro-Metropolen der genialen Ochsenfrösche („Populous“) auch in bzw. auf Silber und warten auf Spieler, die eine nahezu perfekte Mischung aus Strategie und Action zu schätzen wissen.

In diesem „Balderunner“-Szenario mimt man den Manager eines der insgesamt sieben Syndikate, die im nächsten Jahrhundert die Welt beherrschen – eine Welt, wo den Menschen mittels eingebauter Chips Sonnenschein vorgegaukelt wird, während in Wahrheit ätzender Nieselregen fällt. Von seinem Luftschiff aus hat man Zugriff auf bis zu vier Agenten, die in über 50 internationalen Missionen die verschiedensten Gebiete der Konkurrenz erobern sollen, um

ihrer Firma die ersehnten Steuereinnahmen zuzuführen. In besetzten Regionen bietet sich auch der Einsatz des „Überzeugers“ an, läßt sich mit dem praktischen Gerät doch jedermann eine Gehirnwäsche verpassen; etwa zwecks Verhökung von willenlosem Frischfleisch oder um einen eigenen Vorrat anzulegen, falls das dezimierte Söldnerteam einmal aufzustocken wäre.

Zu Beginn sind freilich erst mal kleinere Brötchen zu backen, da das marodierende Kleeblatt zunächst nur über Pistolen verfügt. Doch bald schon bereichern getötete Feinde oder Eigenentwicklungen das Waffenarsenal um Gewehre, Uzis, Laser oder gar Massenvernichtungsmittel wie Gaußwerfer und Zeitbomben. Da jedoch spätestens in der letzten Mission (dem Kampf um Atlantis) auch die konkurrierenden Syndikate auf solche Feuerkraft zurückgreifen können, sollte man seine Kämpen frühzeitig „modifizieren“: Ein besseres Hirn, schnellere Beine und ein kräftigeres Herz

können ja nie schaden. Aber auch Schutzschilde und Erste-Hilfe-Kästen im Vorrat erweisen sich als nützlich, denn mit dem Tod eines Agenten sind auch alle in ihn getätigten Investitionen über dem Jordan.

Die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten passen prima zu den abwechslungsreichen Aufgaben, schon weil die CPU ihre Mannen gut im Griff hat und man trotz aller Umsicht immer wieder mit Überraschungsangriffen des Feindes konfrontiert wird. Um dabei auszuschließen, daß der Spieler mit der Übersicht automatisch auch einen Agenten verliert, kann er die Truppe in einen Panik-Modus schalten, wodurch sie eigenständig zur jeweils besten Waffe greift und auf alles ballert, was sich bewegt – ein teurer Spaß, denn Munition für gute Waffen kostet auch gutes Geld. Außerdem kann es dann bei Eskort-Missionen passieren, daß der Schützling dem Kugelhagel zum Opfer fällt, was natürlich kein gutes

Für Redakteure leider nicht erhältlich: ein neues Gehirn



Alles für die Firma: auch Attentate...



Verlierer haben nichts zu lachen



Selbst Autos und Panzer kann man kapern und benutzen

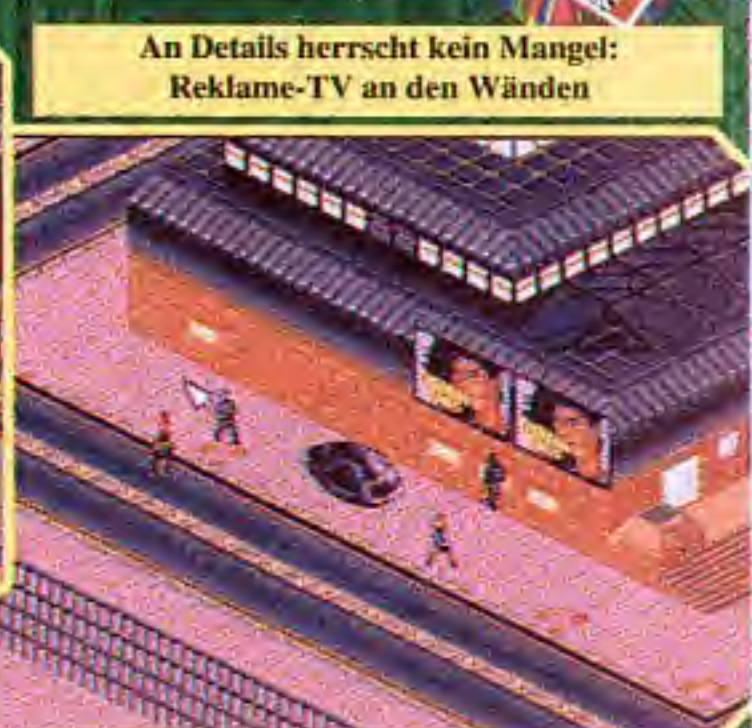




Siegreich kehren die Agenten heim



Showdown in den Häuserschluchten



An Details herrscht kein Mangel: Reklame-TV an den Wänden

Licht auf die Führungsqualitäten des verantwortlichen Managers wirft!

Andere Aufträge umfassen Säuberungsaktionen innerhalb einer Stadt oder das gezielte Meucheln unliebsamer Personen (z.B. Wissenschaftler, die auspacken, oder Ehefrauen, die einpacken wollen), weshalb man im Verlauf des Spiels richtige Überlebensstrategien entwickeln muß. Zu Beginn darf also noch relativ wild drauflosgeballert werden, doch irgendwann muß man den Einsatz von für die eigene Truppe gefährlichen Knallkörpern gegen die vermeintliche Übermacht des Gegners abwägen, etwa wenn er Scharfschützen mit Präzisionsgewehren aufbietet. Da sind dann auch mal Hinterhalte anzulegen, Flammenwerfer zu bedienen, Sprints zu absolvieren oder neue Wege zu finden...

Trotzdem, jede noch so schwere Aufgabe ist mit der richtigen Taktik zu meistern,

worin ein großer Teil des Reizes dieses Spiels liegt. Ein nicht minder großer liegt in seiner liebevollen Ausgestaltung: Die hiesigen Betonschluchten verfügen meist über mehrere Ebenen, die förmlich vor Leben brodeln. Da nimmt man die inzwischen etwas antiquiert wirkende Iso-Grafik gerne in Kauf, zumal die flüssigen Animationen auch bei noch so viel Action am Screen nicht in die Knie gehen. Das gilt neben dem CD<sup>2</sup> auch für einen AGA-Amiga mit CD-ROM; tatsächlich könnte die Action auf Rechnern mit Turbokarte sogar einen Tick zu schnell werden. Mit Maus spielt es sich übrigens hier wie dort immer noch am besten, selbst wenn die Steuerung durchaus akzeptabel auf das Joypad umgesetzt wurde.

CD-Musik sucht man indessen vergebens, doch lassen der feine Titeltrack und die guten FX im Spiel dieses Manko nicht allzu

schlimm erscheinen. Schon weil die Schiller-Version natürlich ohne die nervigen Ladezeiten und Diskwechsel der Ur-Fassung auskommt. Geschludert wurde jedoch bei der Save-Option: Während man am CD<sup>2</sup> wegen des geringen RAM-Speichers nicht alle 10 Spielstände nutzen kann, sind sie am 1200er zwar komplett vertreten, werden aber im Hauptverzeichnis der Harddisk abgelegt, was je nach Konfiguration Ärger verursachen mag. Auch daß eine deutsche Version fehlt (englische Anleitung, wahlweise englische, französische oder italienische Screentexte), schmerzt ein wenig, aber dafür hat Mindscape ja noch kostenlos das seinerzeit von uns mit 76 Prozent bewertete Plattform-Hähnchen „Alfred Chicken“ beigegeben. Kurzum, auch auf CD ist das alte, neue Syndicate wieder eine Sünde wert! (mm)



Kampf um die Welt(-karte)

Eine feurige Begrüßung...



## SYNDICATE (BULLFROG/MINDSCAPE) ISO-STRATEGIE

**79%**  
„PACKEND“



GRAFIK	68%
ANIMATION	74%
MUSIK	68%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%

### FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-



EINGABEMEDIUM SPEICHERBAR DEUTSCH	PAD/MAUS/TASTATUR SPIELSTÄNDE NEIN
---	--





Pink Panzer

## SPEEDBALL 2

Vor fünf Jahren definierten die Bitmap Brothers mit diesem futuristischen Spektakel das Sport-Genre am Amiga neu, jetzt endlich erschien eine CD-Version des Klassikers – und geriet wortwörtlich zum Schnellschuß.

Andererseits: Eine lieblose Umsetzung ist immer noch besser als gar keine Umsetzung, zumal Speedball 2 als eines der besten Amiga-Games überhaupt gilt und Sportspiele am CD<sup>2</sup> ohnehin dünn gesät sind. Zudem hat die Scheibe ja zumindest musikalisch einiges zu bieten, denn der neue Titeltrack von Schillerscheibe geht



Sanitäter! Sanitäter!!!



Erlaubtes Doping: mehr Hirn für die Recken



Stahlblau und Rosarot

glatt noch ein Stück besser in den Gehörgang als der gute alte Disk-Song von

Nation 12 – und wer den Rundling mal in seinen Audioplayer legt, darf sich an vier tollen Synthie-Stücken und 14 durchaus unterschiedlichen Publikumschallplatten erfreuen.

Im Spiel kommt freilich auch akustisch weniger Freude auf, da man hier auf die Geräuschkulisse keinen Einfluß hat und meist ewig gleichen Hintergrundsound ertragen muß. Vorbei die Zeiten, da das Publikum dem in Führung liegenden Team besonders frenetisch zujubelte und tolle Effekte wie z.B. die Rufe von Eisverkäufern aus den Boxen schallten. Noch ärgerlicher ist aber die neue AGA-Grafik ausgefallen: Das sollen sorgsam überarbeitete Hintergründe und Animationen in 256 Farben sein?! Vielleicht durch die rosarote Brille von Dan Malone, dem Malermeister der Bitmaps, betrachtet, da sich die beinhardt Action nun vorwiegend in tüdeligem Pink präsentiert.

Immerhin wurde die Steuerung tadellos auf das Joypad übertragen, diesbezüglich sind gegenüber dem genialen Stick-Handling der Urversion für den A500 wirklich keinerlei Abstriche zu machen. Nach wie vor werden auch Knockout-Matches, eine Liga, Pokalspiele oder Training für ein bis zwei Futuristen geboten, man kann seine Mannschaft aufpäppeln und auf dem Feld nicht nur Tore schießen, sondern auch Boni erspielen und auf andere Art und Weise Punkte machen. Die Spielzeit einer Begegnung beträgt stets 180 Sekunden, was übrigens voll ausreicht, um so schwere Verletzungen einzustecken bzw. auszuteilen, daß einzelne Cracks von Sanitätsrobotern vom Platz geschleppt werden müssen. Auch die Replays werden

immer noch automatisch angezeigt, können aber nicht mehr gespeichert werden, zudem darf man den Spielstand nur insofern sichern, als bei Erreichen der ersten Liga ein Paßwort vergeben wird.

Traurig genug also, daß man sich hier kaum über Verbesserungen freuen darf, sondern vielmehr über jedes Feature froh sein muß, das sich gegenüber dem Original nicht verschlechtert hat. Jedoch läuft Speedball 2 auch auf 1200ern mit CD-ROM tadellos, was insofern sehr loblich ist, als die ECS-Version die Zusammenarbeit mit AGA-Rechnern ja stets verweigerte. Und so ist dieser Import-Titel trotz seiner englischen Kurzanleitung und sonstiger Macken halt unter dem Strich doch eine Bereicherung für die Silbermine der Amiga-Familie. (mm)

### SPEEDBALL 2

(RENEGADE/WARNER INTERACTIVE)

MORD-SPORT

72%

„SCHNELLSCHUSS“



GRAFIK	60%
ANIMATION	62%
MUSIK	81%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%

FÜR EXPERTEN

PREIS DM 49,-



EINGABEMEDIUM	JOYPAD/STICK
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	NEIN

Gib mir die Kugel!





Wer bremst, verliert!

## Super Skidmarks



Knapp ein halbes Jahr nach dem Startschuß für Disk-Piloten senkt sich für die Iso-Raser der Kiwis von Acid Software nun endlich auch auf CD-Pisten die Flagge.

Der augenfälligste Unterschied zur Floppy-Version hat allerdings nichts mit dem Spiel selbst zu tun: Als Dreingabe finden sich auf der Schillerscheibe neben dem horizontalen Ballerklassiker „Defender“ noch eine spielbare Demoversion des 3D-Knallers „Guardian“ sowie das wirklich tolle Renderintro der beinhaltenen Raserei „Roadkill“ – so was sieht man doch gern! Weniger gern sieht es der CD-RÖMER, wenn abgesehen von derlei Eigenwerbung nahezu alles beim alten bleibt. So werden die zwei Dutzend Strecken und der um einen Kastenwagen auf neun Untersätze aufgestockte Fuhrpark nun zwar derart schnell ins RAM geschauvelt, daß es sich kaum noch lohnt, zwischendurch die angebotene Runde „Pong“ zu spielen, aber sonst? Sonst reiht man sich am CD<sup>32</sup> wahlweise solo oder mit einem Copiloten in das bis zu acht Fahrer starke Teilnehmerfeld ein, in dem jedoch maximal zwei unterschiedliche Vehikel auftauchen. Zwei weitere Spieler, die über Tastatur bzw. Multi-Joystickadapter gesteuert werden, sowie speicherfressende acht verschiedene Flitzer bleiben hier leider (erneut) den „AGA-Freundinnen“ mit Scheibenschleuder und RAM-Erweiterung vorbe-

halten. Das gilt auch für den Modembetrieb oder die Option, mit „Imagine 2“ gerenderte Fahrzeuge zu importieren.

Im übrigen wartet aber auch auf Konsoleros das volle Programm: Die Kurse dürfen unter sieben Schwierigkeitsgraden im oder gegen den Uhrzeigersinn befahren werden, wobei die Rundenzahl in sechs Stufen von zwei bis 20 zu bestimmen ist. Einzelläufe sind relativ simpel zu bewältigen, während sich nur erfahrene Asphaltfresser an die acht Meisterschaften wagen sollten, wo in allen sechs Rennen die Pole Position eingefahren werden muß. Und wem Rinder auf Rädern dabei nicht skurril genug sind, der hängt sich eben mal einen Wohnwagen ans Heck. Aufgrund der verdoppelten Spritzahl kacheln dann aber nur bis zu vier Campingfreunde gen Süden.

Für die Darstellung der abwechslungsreichen Iso-Strecken hat man die Wahl zwischen LoRes- und HiRes-Modus, sprich großen Autos oder guter Übersicht. Zwecks Rudel-Raserei mit einem oder mehreren Kumpels darf man den Screen auch splitten, wobei die dreifache Teilung am CD<sup>32</sup> natürlich nicht gebraucht wird. Teilt man sich hingegen brüderlich einen Bildschirm, schließen Nachzügler gegen Punktabzug automatisch zum Hauptfeld auf. An der genialen Steuerung sollten derlei „Rückfälle“ aber nie liegen, schon eher am eigenen Unvermögen.

Schade also, daß kaum CD-spezifische Neuerungen zu verzeichnen sind; selbst die fetzige Metal-Musik kommt nicht direkt von der Silberscheibe. Schön hingegen ist das nunmehr viel bequemere Handling, wodurch Super Skidmarks den Hit mit einem Zusatzpünktchen aufpolieren konnte. (st)



Geteilter Screen, doppelter Spaß!



Per Wohnmobil in Richtung Ziel

### SUPER SKIDMARKS

(ACID SOFTWARE)

ISO-RASEREI

86%

„UNEINHOLBAR“



GRAFIK	64%
ANIMATION	72%
MUSIK	82%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	87%

VARIABLE: 7 STUFEN

PREIS DM 69,-



EINGABEMEDIUM	JOYPAD/STICK
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN



Almabtrieb in HiRes: die rasenden Rinder





# AMIGA CD-ROM

## BENEFACCTOR



**Vor gut einem Jahr rettete Ben E. Factor seine entführten Stammesbrüder aus dem Floppy-Schacht, jetzt geht's in die Silbermine: Psygnosis hat die Plattform-Tüftelei für das CD<sup>32</sup> umgesetzt.**

An der Ausgangslage hat sich somit schon mal nichts geändert, erneut sind die von den Minniatanern auf ihre sechs Heimatmonde verschleppten Bewohner des Planeten Lullyat zu befreien. So wollten die gemeinen Diebe der örtlichen Regenbogenmaschine nämlich ihre Verfolger loswerden, weshalb sich der Spieler mal wieder in den 60 Levels dieses putzigen „Lemmings“-Ablegers als Wohltäter (Ben E. Factor = Benefactor) versuchen darf.

Bei der gesamten Befreiungsaktion ist auf die Farbe der Schützlinge zu achten, denn während „bunte Hunde“ intelligent genug sind, ihren Retter von sich aus zu unterstützen (etwa durch die selbständige Betätigung von Aufzügen und Seilwinden oder das Umlegen von Hebeln), sind ihre grauen Artgenossen so gräulich blöd, daß sie ohne Führung schnurstracks in alle Gefahren der Plattformlandschaften hineinlaufen. Die Einfärbung mittels einer aufladbaren Maschine vermag das Problem zwar auch zu

lösen, doch kann es passieren, daß derart behandelte Sprites wieder rückfällig werden und durch ihr selbstmörderisches Verhalten das verfrühte „Game Over“ auslösen. Der Weg zum jeweiligen Levelausgang ist zudem mit Sammel-Items aller Art (z.B. Zahnräder zum Reparieren defekter Apparaturen, Zellschlüssel oder frische Energie für Bens einziges Bildschirmleben) sowie diversen Gegnern gespickt – das Angebot reicht von hungrigen Spinnen über widerliche Schleimmonster bis hin zu Gevatter Tod persönlich, der natürlich seine Sense nicht vergessen hat. Um den Kontakt mit derlei Gestalten zu vermeiden, kann Ben nicht nur laufen und springen, sondern sich auch über den Boden rollen oder kriechen; so richtig wehren kann sich unser umtriebiger Alien-Dirigent mangels Waffen allerdings nicht.

So weit, so gut, aber wo bleiben die Neuheiten der CD-Fassung? Nun, es gibt keine: Die arg kleinen, aber niedlich animierten Kerlchen tapsen durch exakt dieselben Abschnitte wie anno Disk, auch der nicht sonderlich spektakuläre, aber doch solide und abwechslungsreiche Sound aus Musik und Effekten wurde 1:1 beibehalten. Wenig Grund für Begeisterung also, doch auch Haareraufen wäre nicht angebracht – hübsch detailliert gezeichnete Landschaften scrollen sauber in horizontaler Richtung am Betrachter vorbei, und die pixelgenaue Ein-Button-Steuerung klappt mit dem Pad ebenso exakt wie mit dem Stick. Weil das (nur im Import) erhältliche Game zudem auch auf Amigas mit CD-Laufwerk seinen Dienst verrichtet, kann man den Programmierern die fehlenden Verbesserungen nur schwer ankreiden, insbesondere da das motivierende Gameplay von Benefactor zumindest am CD<sup>32</sup> ziemlich konkurrenzlos dasteht. (mash)

Wie die Lemminge...



Holt den Mann vom Mond!



Der Schreckens-Schädel



Der Sensenmann tritt in Aktion

### BENEFACCTOR (PSYGNOSIS)

#### PLATTFORM-TÜFTELEI

**74%**

„KNOBELIG“



GRAFIK	62%
ANIMATION	70%
MUSIK	65%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	77%

#### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 59,-



EINGABEMEDIUM  
SPEICHERBAR  
DEUTSCH

PAD/STICK  
LEVELCODES  
NEIN



# MEHR ALS NUR EIN NEUES HEFT...



**"AUCH FÜR AMIGA-CD!"**



**WAHLWEISE MIT UND OHNE  
SPEKTAKULÄRE CD!**

**Alle zwei Monate neu am Kiosk!!**



# FILME FÜR (COMPUTER-) FREAKS

Hollywood hat entdeckt, daß sich aus dem Rechner mehr herausholen läßt als nur ein paar Special Effects – hier stellen wir aktuelle Beispiele für die multimediale Verquickung von Film und Computer vor.

## DAS NETZ

Sandra Bullock („Während du schliefst...“) rettet in diesem Netzwerk-Thriller die Welt bereits seit dem 28. September: Als Computerexpertin Angela Bennett surft sie an ihrem heimischen Arbeitsplatz mit Begeisterung durch das Internet und kommt dabei mit teilweise recht schrägen Typen in Kontakt. Eines Tages läßt ihr nun jemand ein Progi zukommen, welches den Zugang zu streng geheimen Regierungsrechnern ermöglicht – und plötzlich verschwinden ihre persönlichen Daten aus sämtlichen Computern, ihre Bekannten sterben wie die Fliegen, und die digitale Terrorgruppe der Prätorianer macht ihr das (Über-)Leben schwer.

Insgesamt hat Columbia hier einen soliden Reißer in die Kinos gebracht, der einmal mehr die Welt der Digitalien dämonisiert. Und selbst wenn die sonst im Genre üblichen Ungeheimheiten ausbleiben, wird der Laie doch über die Maßen verängstigt. Während sich der Kenner wundert, warum im ganzen Film eigentlich nur Apple-Rechner auftauchen...



Sandra Bullock im Netz der Justiz



Leinwand-Emanzipation: Frauen sind die wahren Hacker...



...und können selbst am Strand die Finger nicht vom Rechenknecht lassen!

## VERNETZT – JOHNNY MNEMONIC



Viel Feind, viel Ehr!



Immer diese Gedächtnislücken!

Hier hat man endlich ein Werk des Cyberpunk-Erfinders William Gibson verfilmt, und zwar eine Kurzgeschichte aus dem Jahre 1980. Der Kultautor hat auch das Drehbuch verfaßt, weshalb sich in dem Streifen auch Elemente seiner anderen Werke wiederfinden. Neben Keanu Reeves

(„Speed“) in der Titelrolle, den Musikern Ice-T und Henry Rollins sowie dem Muskelmann Dolph Lundgren als Straßenprediger (!) stehen übrigens zwei deutsche Schauspieler auf der Besetzungsliste: Barbara Sukowa und Udo Kier.

Die Story handelt im Jahre 2021, zu einer Zeit, da alle Welt den Cyberspace bereist und eine Handvoll Me-

gakonzerne das Sagen hat – ein aus zahllosen Computergames vertrautes Szenario also. Zwischen den Linien der skrupellosen Herrscher und ihren Gegnern, den anarchistischen Hackern der Lo-Tek-Bewegung, findet man Johnny, einen Datenschmuggler, der die Software in seinem Gehirn speichert. Ein letzter Deal soll unseren Gehirnakrobaten nun für alle Zeiten sanieren, doch während sämtliche Gruppen hinter den Bits und Bytes in seinem Kopf her sind, bleiben ihm nur 48 Stunden zum Downloaden – andernfalls explodiert die Rübe!

Der am 12. Oktober von TriStar gestartete Streifen soll nicht die letzte Gibson-Verfilmung sein, denn mit „Neuromancer“ und „Virtual Light“ hält die Company Optionen auf zwei weitere Werke des SF-Propheten. Und Carolco Pictures will schon bald seine Kurzgeschichte „Burning Chrome“ in die Kinos bringen.





## VIRTUOSITY

Brett Leonard hat sich unter den Cyberspace-Fans bereits mit dem „Rasenmähermann“ einen Namen gemacht, jetzt geht der Regisseur mit einer Mischung aus VR-Thriller und „Terminator 2“ noch einen Schritt weiter: Anno 1999 hat die Polizei von Los Angeles einen Trainingssimulator entwickelt, wo die Testkandidaten den virtuellen Kriminellen Sid 6.7 verhaften müssen. Nur leider entkommt der Verbrecher aus seinem digitalen Lebensraum in die wirkliche Welt, weshalb Denzel Washington („Die Akte“) als Cybercop Parker Barnes nun alle Hände voll zu tun hat. Ab Winter (in den USA läuft der Film

seit dem 4. August) dürfen wir uns auch hierzulande auf die schicken Computereffekte des Movies freuen, während der Nachfolger des virtuellen Rasenpflegers verdächtig lange auf sich warten läßt – hoffentlich droht ihm nicht das gleiche Schicksal wie Teil 1.5, den SCI ja nur als Spiel für den PC veröffentlichte.



Virtuoser Nachtclub, was?



Cybercop vs. VR-Verbrecher

## HACKER

Hack, hack, hack...



Zum Schluß noch ein brandaktuelles Filminfo, denn diese Hacker treiben selbst in den USA erst seit wenigen Wochen ihr Unwesen. Hier könnte MGM der erste würdige Nachfolger zum Kultstreifen „War-games“ geglückt sein, denn auf der Leinwand hackt wirklich jeder auf jedem herum – die Idealisten auf

den geldgierigen Profis und die Polizei auf beiden Gruppierungen der Datendiebe. Wobei der Arm des Gesetzes ganz wie im richtigen Leben seine liebe Not mit dem Griff ins Insider-Medium hat...



Würden Sie dieser Dame ein Hackebeil anvertrauen?

## NOTIZEN AUS DER TRAUMFABRIK

Daß harmlose Zeitschriften (wie die unsere...) wegen indizierter Spiele in Schwierigkeiten kommen können, ist ja nichts Neues mehr – aber wie sieht es eigentlich mit Filmen aus, in denen Ausschnitte solcher Software gezeigt werden? Insbesondere hinsichtlich der Tatsache, daß die FSK demnächst das Geschäft der USK übernehmen will?! In der Verfilmung von Michael Crichtons „Congo“ flimmert nämlich tatsächlich „Doom“ über einen Monitor, während Sandra Bullock in „Das Netz“ gar ungeniert das hierzulande beschlagnahmte Spiel „Wolfenstein 3D“ zockt! Künstlerische Freiheit oder verbotene Werbung für verbotene Programme? Eine ähnliche Fragestellung wirft die Versoftung der Comic-Verfilmung

„Judge Dredd“ auf, denn es gibt ja bereits ein indiziertes Game gleichen Namens – wobei der alte 8-Bit-Titel heutzutage aber wohl keinen BPS-Beamten mehr hinter der Rheumadecke hervorlocken könnte. Und was werden die Jugendschützer erst machen, wenn im Januar „Mortal Kombat – The Movie“ ins Kino kommt?! Dieser Film wurde zwar auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten und ist die aktuelle Nummer eins in Amerika, aber in Deutschland eben „nur“ die Umsetzung von beschlagnahmter Software. Und wenn im Joker schon die namentliche Erwähnung dieser Programme im Testindex als verbotene Werbung ausgelegt wird, dann sehen wir da noch allerlei Turbulenzen kommen... (mm)



Judge Dredd: Wird der Richter von der BPS gerichtet?



## DIE COLUMBIA COMPETITION

Fast die Hälfte unseres Movie-Specials auf den vorangegangenen Seiten beschäftigte sich mit den Computer-Thrillern „Das Netz“ und „Vernetzt – Johnny Mnemonic“ von Columbia TriStar – hier schüttet der Verleih nun ein ganzes Netz voller passender Leckerbissen für Cineasten aus!

Ja, auf alle jene Kinogänger, denen Fortuna ins Netz geht, warten so dicke Preispakete, daß wir unsere liebe Mühe mit dem Schnüren haben werden: Da gibt es Doppelfreikarten für das „Das Netz“ und „Vernetzt – Johnny Mnemonic“ zu gewinnen, die entsprechenden CD-Soundtracks, Filmplakate, bunt bedruckte T-Shirts und Mousepads sowie SF-Bücher von William Gibson, der mit einer Kurzgeschichte die Vorlage zu „Johnny Mnemonic“ verfaßt hat. Die Rede ist von seinem Cyberpunk-Bestseller „Neuromancer“ sowie den Quasi-Nachfolgern „Biochips“ und „Cyberspace“, die allesamt im Heyne-Verlag erschienen sind. Jetzt aber zu den Preisen, von denen wir hier reden...



### DIE PREISPAKETE

#### 1. PLATZ:

Eine Doppelfreikarte (zwei Personen) für jeden der beiden Filme, je eine Soundtrack-CD, je ein Filmplakat, ein T-Shirt und ein Mousepad zu „Das Netz“ sowie drei Bücher von William Gibson!

#### 2. PLATZ:

Eine Doppelfreikarte (zwei Personen) für einen der beiden Filme, beide Soundtrack-CDs sowie je ein Filmplakat.

#### 3. BIS 5. PLATZ:

Eine der beiden Soundtrack-CDs und eines der beiden Filmplakate nach Wahl.

#### 6. BIS 10. PLATZ:

Ein T-Shirt mit dem Motiv von „Das Netz“ sowie eines der beiden Filmplakate nach Wahl.

#### 11. BIS 20. PLATZ:

Je ein Gibson-Buch und ein Filmplakat nach Wahl.

#### 21. BIS 50. PLATZ:

Je eines der beiden Filmplakate nach Wahl.

Ihr seht also, daß viel geboten wird – so viel, daß für die Preise nach Wahl Euere Wahl auf dem Teilnahmezärtchen vermerkt sein sollte. Vor allem sollte dort aber die richtige Antwort auf folgende Frage vermerkt sein:

### DIE PREISFRAGE

KÜRZLICH BRACHTE COLUMBIA DIE VERFILMUNG EINES ERFOLGREICHEN COMPUTERSPIELS IN DIE KINOS – WIE LAUTET DER TITEL?

Kleiner Tip: Ein Test zur neuesten Amiga-Version der schlagkräftigen Digi-Vorlage findet sich in dieser Ausgabe! Es sei noch schnell angemerkt, daß der gefragte Streifen demnächst auf Video erscheint, der Einsendeschluß für Eine Postkarten der 12. Oktober 1995 ist, die Gewinner unter Ausschluß des Rechtsweges gezogen werden, die Mitarbeiter des Joker Verlages und von Columbia TriStar nicht mitmachen dürfen, wir Euch alles Glück der Welt wünschen und daß Ihr Eure hoffentlich richtige Antwort an die garantiert richtige Adresse schicken müßt – Sie lautet:





# SPIELE AB 5,- DM PRO STÜCK!



**BLOODWYCH**



**CHAMBERS OF  
SHAOLIN**



**CHUCK ROCK 2  
SON OF CHUCK**



**COLOSSUS CHESS X**



**HUNTER**



**JACK NICKLAUS'**  
UNLIMITED GOLF & COURSE DESIGN



**MERCENARY**



**TOP SHOTS:**  
KICK OFF + EXTRA TIME



**TV SPORTS  
FOOTBALL**



**VIRTUAL WORLDS**



**X-OUT**

**NUR SOLANGE VORRAT REICHT!\***

EINZELKAUF: JEWEILS	15,- DM
DREI SPIELE NACH WAHL:	30,- DM
FÜNF SPIELE NACH WAHL:	40,- DM
ALLE ELF SPIELE:	55,- DM

## EXTRA - SPARPAKETE

3 SPIELE UNSERER WAHL:	20,- DM
5 SPIELE UNSERER WAHL:	30,- DM

## BESTELLCOUPON

☒ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)  
bitte plus 10,- DM für Porto! (+ 15,- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)  
nur im Inland möglich

☐ BLOODWYCH  
☐ CHAMBERS OF SHAOLIN  
☐ CHUCK ROCK  
☐ COLOSSUS CHESS X  
☐ HUNTER  
☐ JACK NICKLAUS' UNLIMITED  
☐ GOLF & COURSE DESIGN  
☐ TOP SHOTS: KICK OFF + EXTRA TIME  
☐ MERCENARY I  
☐ TV SPORTS FOOTBALL  
☐ VIRTUAL WORLDS  
☐ X-OUT

### Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

### Bestelladresse

Hardware-Software  
und noch mehr  
**MANFRED  
BERGLER**  
Fodermayrstraße 24  
80993 München  
Fax: 089/16 62 31

AJ

<input type="checkbox"/> EXTRA - SPARPAKET FÜR	20,- DM
<input type="checkbox"/> EXTRA - SPARPAKET FÜR	30,- DM

\* = Bei Paketbestellungen werden für vergriffene Titel Ersatzspiele geliefert

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/16 62 31 faxen.





Zur Digi-„Attacke“ bläst Jan Novitski aus Oberhausen: Bewaffnet mit einem Amiga 500 und „DPaint IV“, gehen die Krieger auf Jagd; da möchten wir nicht in der Haut des bedauernswerten Monsters stecken.

Ford, die tun was? Ja, was denn eigentlich?! Den schicksten „Sierra Cosworth“ findet man nämlich in Gelbensande, wo er in der Amiga-Garage von Steven Brandt parkt – der ihn eigenmausig mit „DPaint IV“ konstruiert hat!



Wer braucht Euro Disney, wenn es den „Jokerpark“ gibt? Der Rummel liegt auch näher als Paris, nämlich in Schwane-  
wede, wo ihn Jörg und Jens Gerbershagen mit „DPaint IV“ aus dem Boden bzw. ihrem A600 mit 2 MB RAM gestampft haben. Und der Eintritt ist übrigens frei...

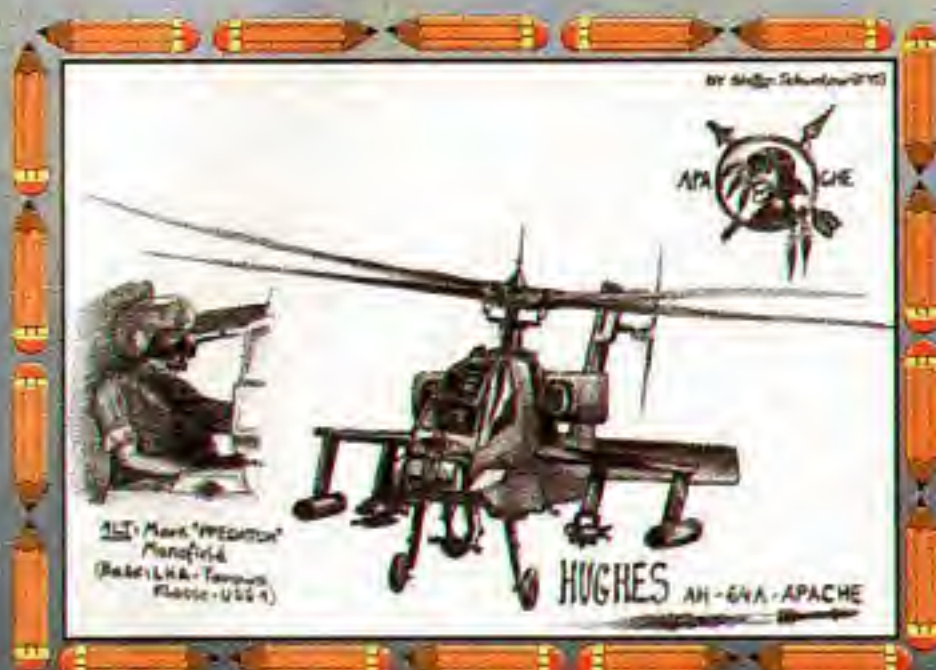


Welch wunderschöne Landschaften man mit dem „Scenery Animator 4.0“, „DPaint 4.6“ und einem Amiga 4000/30 auf den Screen zaubern kann, zeigt uns Patrick Eser aus Kleinostheim. Hey, bist Du noch frei, kann man Dich vielleicht als Landschaftsarchitekt engagieren?



# Joker Galerie

Steffen Schwolow aus Rostock hat beim Zocken von „Gunship 2000“ einen Musenschmatz abbekommen. Das Ergebnis ist diese schmutzige Bleistiftzeichnung des „Apache“-Hubis – samt Innenansicht und Individual-Logo.



Während längst in der Versenkung geglaubte Unarten wie Zensur, Beschlagnahmen und Puritanismus eine neue Blütezeit erleben, wehrt sich eine kleine Rubrik gegen ignorante Unterdrücker – und proklamiert die Freiheit der Kunst!

## AUF DIE BARRIKADEN!

Die Waffen des Künstlers sind Stift, Pinsel oder Maus, und Tabus sind ihm fremd – wir lassen uns von keinem Staatsanwalt davon abhalten, hier auch weiterhin die erotischen Phantasien und grausigen Alpträume begabter Leser abzu drucken! Dazu müßt Ihr sie freilich erst mal zu (nicht liniertem) Papier bzw. auf die Diskette bringen und uns schriftlich bestätigen, daß Eure Werke **GARANTIERTE SELBST-ERDACHT UND SELBSTGE-MACHT** sind. Nicht daß die über-eifrigen Staatsdiener uns dann plötzlich noch wegen Hehlerei mit geistigem Eigentum anklagen! Okay, halbwegs jugendfrei sollte Euer Kunststück schon auch sein, um hier der Welt präsentiert zu werden; außerdem interessieren wir uns brennend für das verwendete Handwerkszeug. Fehlt nur noch ein frankierter Rückumschlag zwecks Rücksendung, und ab geht die Post an den

Joker Verlag  
„Joker Galerie“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn



„Ich bau mir ein Schloß, so wie im Märchen...“, dachte wohl Henrik „Heintje“ Hinrichs und stellte sich in Salzgitter dieses Prachtstück auf den Screen. Erbaut wurde es mit „Maxon Cinema 4D“ – hätten wir bei unserer Verlagsfestung auch verwenden sollen...



Das goldige Orakel stammt von Andreas Kühne aus Förritz; es entstand auf einem Amiga 1200 mit „DPaint IV AGA“. Rebellen, die wir nun mal sind, drucken wir die barbusigen Mädels hier ganz ohne schwarze Balken ab!





# AKTION LESERTEST

## ALIEN BREED: TOWER ASSAULT

Der 16jährige **Dennis Cellarius** aus Waltershausen findet nicht nur den Amiga Joker geil, sondern auch das packende Alienge-metzel von Team 17 – hier sein Bericht aus dem 500er-Turm.



Nach den recht ordentlichen Vorgängern erwartete ich mit Spannung diese Fortsetzung der Alien-Saga von Team 17 und freute mich auf ein Actionspiel der Sonderklasse – ich wurde nicht enttäuscht...

Das sechsseitige „Handbuch“ in deutscher Sprache ist fix gelesen und läßt trotz seiner Kürze keine Fragen offen. Am Hauptscreen fällt dann die Entscheidung für Einzelkämp-

fer- bzw. Team-

modus, außerdem lassen sich hier erspielte Missionscodes eingeben. Ein Infotext vor jedem Level gibt dem Spieler einen kurzen Situationsbericht und den Auftrag bekannt, kurz darauf greift man ins Ge-schehen ein: Die eindrucksvolle Fullscreen-Grafik weiß selbst am A500 zu begeistern, auch wetzen die Sprites angenehm flott durch die Gegend. Die Ausrüstung des Spielers beschränkt sich anfangs zwar auf eine recht schwache MP, läßt sich aber aufstocken, indem man Sammel-Credits an den vereinzelt herumstehenden Terminals investiert. Dort be-

kommt der Alienröster gegen Bares von der einfachen Munition bis zum Flammenwerfer alles, was das Herz begehrt, kann aber auch die aktuelle Spielerstatistik abfragen oder sich über die gespeicherten Berichte vom Sicherheitsdienst informieren. Futter für die Spritzen findet man neben Medipacks und Karten häufig auch auf dem Weg durch die grafisch hochwertig und abwechslungsreich gestalteten Spielabschnitte. Geht es da zu Beginn durch ein gefährliches Wüstengebiet, werden die Monster später im ehemaligen Zivilsektor aufgemischt, oder man findet sich im Halbdunkel einer Lagerhalle wieder, in der gerade ein Countdown ausgelöst wurde. Für eine Überdosis Motivation sorgt also nicht nur der Anblick der grausam zugerichteten Opfer, und Kanonenfutter von den al-

ten Aliens über neue Sicherheitsroboter bis hin zu Selbstschußanlagen gibt es ja in Hülle und Fülle. Damit ist Tower Assault alles in allem ein kleines Meisterwerk seines Genres und nur zu empfehlen: Die Jungs von



ten Aliens über neue Sicherheitsroboter bis hin zu Selbstschußanlagen gibt es ja in Hülle und Fülle.

Damit ist Tower Assault alles in allem ein kleines Meisterwerk seines Genres und nur zu empfehlen: Die Jungs von

### DIE AKTION GEHT WEITER!

Zukünftige Pulitzerpreisträger und andere Hobby-Schriftsteller schicken ihren Test eines maximal ein Jahr alten Amigaspiels bitte an nachfolgende Adresse. Der Text sollte etwa eine Schreibmaschinenseite lang sein und inklusive Bewertung, Altersangabe und Paßfoto des Autors bei uns ankommen, dann seid Ihr auf dem richtigen Weg – es sei denn, es wäre der wie immer gesperrte Rechtsweg...

Joker Verlag  
„Aktion Lesertest“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

Team 17 haben wirklich ein klasse Produkt herausgebracht, das nicht nur Fans der üblichen Ballerspiele anspricht, denn diese Kombination aus Action, Spannung und Strategie vermochte sogar einen eingefleischten Fan von Manager- und Handelssimulationen wie mich restlos zu überzeugen. Und für rund 40 Märker ist dieser Leckerbissen fast geschenkt!

(Dennis Cellarius)

### ALIEN BREED: TOWER ASSAULT (TEAM 17)

LESERWERTUNG ORIGINALWERTUNG

**81%** **74%**

85% GRAFIK 72%

80% ANIMATION 70%

72% MUSIK 68%

83% SOUND-FX 72%

81% HANDHABUNG 78%

83% DAUERSPASS 77%



Hamburg, den 15. Januar 1995

**New York (USA)**

sehr bedeutender Hafen  
Containerumschlag und Tankterminal  
Hauptexport:   
Hauptimport:

Leistungsfähigkeit: 0 t.  
Lagerbestand: 0 t.  
Kapazität der Mänsel: 0 t.  
Ertragsleistung: 0 t.

**Gr.Frachtschiff Ludwigshafen**

Tragfähigkeit: 12.540 t.  
Ladung: 6.000 t.  
Dieselverbrauch: 635 t.  
Tankkapazität: 1.000 t.  
Zustand des Schiffes: 98%  
Lieserabühren: 8.150 \$ pro Ton.  
Rangplatz: 5.000.000 \$

**Ein Schiff wird kommen... (AGA)**

Hamburg, den 15. Januar 1995

**Gr.Frachtschiff Ludwigshafen**

Tragfähigkeit: 12.540 t.  
Ladung: 6.000 t.  
Dieselverbrauch: 1.000 t.  
Tankkapazität: 1.000 t.  
Zustand des Schiffes: 100%  
Lieserabühren: 8.150 \$ pro Ton.  
Rangplatz: 5.237.000 \$

# DER Reeder



Wenn Martin Wölk eine neue Wirtschaftssimulation für Seefahrer zu Wasser läßt, dann beißen nicht nur die Fische an – schließlich durchpflügen mit „Der Patrizier“ und „Christoph Kolumbus“ bereits zwei maritime Berühmtheiten aus seiner Programmierwerft das Amiga-Meer!

Sydney, den 15. Januar 1995

**Gr.Frachtschiff Markon Island**

Tragfähigkeit: 12.540 t.  
Ladung: 6 t.  
Dieselverbrauch: 1.000 t.  
Tankkapazität: 1.000 t.  
Zustand des Schiffes: 100%  
Lieserabühren: 10.150 \$ pro Ton.  
Rangplatz: 5.000.000 \$

Hier wird weltweit operiert (ECS)



5 Jan 1995





## Wellen, Wind & Wasserwirtschaft

Unter der Flagge von Software 2000 hat Martin nun aber keinen weiteren Ausflug in die Historie der Schifffahrt unternommen, sondern eine hochmoderne Handelsflotte ausgerüstet: Bis zu vier Reeder aus Fleisch und Blut (auf Wunsch geht auch gern die „Freundin“ an Bord) dürfen hier in einer Mischung aus Echtzeit und Rundenform 32 verschiedene Waren um die Welt schippem – und damit satte Gewinne einfahren.

Über ausgefeilte Menüs kann der Wirtschaftskrieg zuvor für jeden (menschlichen oder elektronischen) Teilnehmer perfekt maßgeschneidert werden. So lässt sich nicht nur die Höhe der Gewinne und Kosten festlegen, auch die Spieldauer darf man frei bestimmen, genau wie den Schwierigkeitsgrad für jeden einzelnen Skipper. Sieger ist am Ende, wer den höchsten Jahresumsatz erwirtschaftet hat, über die meiste Knete verfügt oder das tollste Firmenimage besitzt; ganz nach Belieben. Beliebiger anwählbar ist auch der Heimathafen (es stehen vier Ankerplätze von Hamburg bis Sydney bereit), der dann gleichzeitig als mausgesteuertes Hauptmenü fungiert. Hier wird noch rundenweise agiert, während die Handelsregatta auf hoher See grundsätzlich in Echtzeit abläuft – bis sie per Funktelefon unterbrochen wird, um z.B. aktuelle Routenänderungen durchzugeben...

Doch vorläufig sitzen wir ja noch auf dem Trockenen, zusammen mit ein paar Millionen Grundkapital und den ein oder zwei Kähnen, die im Hafenbecken bereits auf ihren Einsatz warten. Ein Klick auf das entsprechende Icon transportiert uns zum hiesigen Warenmarkt, wo wir auch gleich nach lukrativen Termin- und Frachtaufträgen Ausschau halten. Ist nichts dergleichen in Sicht, können wir entweder ein paar Tage abwarten oder uns kurzentschlossen mit einer der angebotenen Waren von A wie Autos bis Z wie Zucker eindecken. Die Preise reagieren dabei heftig auf Angebot und Nachfrage, aber wofür gibt's auch einen einblendbaren Taschenrechner? Vor dem endgültigen Kauf sollte man jedoch ein paar Gedanken an die Ladekapazität seiner Schaluppen verschwenden, außerdem eignet sich nicht jede Fracht für jeden der neun möglichen Schiffstypen (Passagierdampfer, Tanker, Kühlschiff etc.). Wer im Konsumrausch dann doch zuviel Getreide oder Öl geordert hat, kann den



Beim Schiffsdoktor im Trockendock (ECS)



Grüß Gott, Herr Kaiser! (AGA)

Wahnsinnig teuer, so eine Schaluppe (AGA)

Krempel einstweilen aber auch zwischenlagern; vorausgesetzt, er hat sich rechtzeitig um die passenden Räumlichkeiten gekümmert.

In den Häfen darf man natürlich auch seine Flotte vergrößern bzw. verkleinern, sofern dabei die Obergrenze von 25 Seelenverkäufern nicht überschritten wird. Dazu besucht man entweder den örtlichen Schiffsmakler oder entwirft in der Werft selbstständig einen Kahn nach den Vorgaben Typ, Geschwindigkeit, Tragfähigkeit und Passagierkapazität. Aber was das wieder kostet! Da hilft nur der Gang zur Hausbank, es sei denn, man selbst oder der angeheuerte Anlageberater hat ein Händchen für Börsengeschäfte. Wer hier den Trend der 22 gehandelten Aktien richtig vorhergesehen hat, kann die überschüssige Penunze dann seinerseits der Bank zu entsprechenden Zinsen anbieten. Last not least ist eine Versicherung gegen die Eventualitäten des Lebens gerade in dieser bewegten Branche nie verkehrt – besonders, weil ein katastrophenverliebter Zufallsgenerator als blinder Passagier mitfährt. Doch egal, ob Schiff, Warenvorrat oder Lagerraum bzw. Feu-

ersbrünste, Streiks und Stürme, für alles gibt es die geeignete Police.

Damit wir nun endlich zu(m) Potte kommen, sind auf einer bildschirmfüllenden Weltkarte alle 100 über den gesamten Globus verstreuten Häfen der Reeder-Welt verzeichnet. Klickt man einen davon an, erscheint ein kleines Icon-Menü, das genaue Auskunft über die lokalen Hauptein- und -ausfuhrgüter gibt. Ein weiterer Mausklick auf den ausgesuchten Zielort schickt die einzelnen Frachter mit frei wählbarer Geschwindigkeit auf die große Echtzeit-Fahrt. Wie eingangs erwähnt, lässt sich diese aber jederzeit unterbrechen, damit man mit den Hilfsmitteln moderner Telekommunikation den Aktienmarkt, die Bank, das Versicherungsbüro, die Werft oder den Schiffsmakler kontaktieren kann.

Trifft eins unserer Bötchen irgendwo in einem Hafen ein, wird (wie immer zu variablen Preisen) frischer Sprit für die Maschine gebunkert und nach Möglichkeit auch ein Wartungsdock aufgesucht. Merke: Je schneller und schwerer beladen so ein Kahn unterwegs war, desto kostenintensiver sind die zu erwartenden



Schäden an Rumpf und Antrieb. Solche Reparaturen setzen das jeweilige Transportmittel natürlich einige Tage lang außer Gefecht; in dieser Zeit kann man sich z.B. wieder mal verstärkt um einen der begehrten, weil sehr lukrativen Terminaufträge bemühen. Eine echte Chance haben dabei jedoch nur Firmen mit gutem Image, das man sich wiederum vor allem durch pünktliche Lieferung und prestigeträchtige Objekte erwirbt – wer etwa die chronisch defizitäre, aber eben hochberühmte „Queen Elizabeth“ sein eigen nennt, poliert den Ruf seines Unternehmens damit gewaltig auf.

Was nun die technischen Äußerlichkeiten angeht, herrscht beim Reeder eher hanseatisch kühle Bescheidenheit vor: Optisch wird bis auf ein rundes Dutzend

(zugegebenermaßen recht hübsche) Menübildchen und viele adrette Bild-Icons wenig geboten. Zu Animationen schwingt sich nur die Weltkarte auf, wo ein paar umherirrende Pixel die fahrenden Schiffe symbolisieren. Akustisch geht's schon wilder zu, denn hier verleihen zahlreiche Musikstücke und Sound-FX den einzelnen Häfen das passende Lokalkolorit. Aber auch das macht den Reeder noch nicht zu einer der besten Wirtschaftssimulationen, die man derzeit für Geld kaufen kann; dafür ist vornehmlich die perfekte Mischung aus Realitätsnähe, Komplexität und Spielkomfort



#### An der Börse wird spekuliert (AGA)

verantwortlich: Die übersichtlichen Menüs lassen sich tadellos bedienen, die individuellen Einstellmöglichkeiten erlauben das harmonische Zusammenspiel von Seebären verschiedener Erfahrungsstufen, und dazu gibt es noch ein informatives, bunt bebildertes Handbuch. All das gilt gleichermaßen für die AGA- und die ECS-Version. Normalamiganer müssen lediglich etwas bläulichere Grafiken in Kauf nehmen; außerdem sollten sie unbedingt über eine Festplatte (und 1,5 MB RAM) verfügen, sonst geht der Spielspaß in einer wahren Springflut aus Diskwechseln unter. Und gerade bei diesem frisch aus PC-Gewässern verschifften Meilenstein wäre das ein echter Jammer! (md)

## HANDEL IM WANDEL

Die Kombination aus Globetrotter-Atmosphäre und kaufmännischem Kalkül hat die Programmierer schon früh fasziniert: Bereits 1987, also in der Steinzeit des Computer-Entertainments, ließ Ralf Glaus noch bei Ariola Soft veröffentlichter Klassiker „Hanse“ die Begeisterungswellen hochschlagen. In dessen Kielwasser schwamm das recht ähnliche „Die Fugger“ von Electric Ballhaus. Schon ziemlich modernes Flottenmanagement präsentierte dann (Glaus Zweitwerk „Yuppies Revenge“ lassen wir hier mal außen vor) das deutsche „Ports of Call“ von Aegis, das 1988 in den Amiga-Hafen einlief und sogar einige Action-Elemente enthielt.

1991 herrschte dagegen Flaute: Mit dem üblen Impressions-Machwerk „Merchant Colony“ und dem Megaflop „Cash“ von Max Design erschreckten bloß zwei morsche Seelenverkäufer die Fans. Anno 1992

lief das Genre dafür zu Höchstform auf, denn mit „1869“ und „Der Patrizier“ verließen zwei praktisch ebenbürtige Edel-Seesims die Softwarewerften von Max Design bzw. Ascon. Im darauffolgenden Jahr gingen „Delivery Agent“ von Oase und „Subtrade“ aus dem Hause Boeder auf große Fahrt – den beiden fehlte es zumindest nicht an Originalität. 1994 erlebte wieder zwei Highlights: „Christoph Kolumbus“ von Software 2000 und Ascons rundemeuerten Hanseaten-Oldie „Hanse – Die Expedition“. Daneben fielen die lauwarmer „Big Sea“ von Starbyte und das oft verschobene und ziemlich verschrobene „St. Thomas“ von Softgold eigentlich kaum auf.

Heuer gab es bisher mit „High Seas Trader“ von Impressions wenigstens einen halbwegs fähigen Seekadetten auf dem Amiga-Dampfer, während Kaikos passabler Reisemanager „Flamingo Tours“ ja nur bedingt zum Thema gehört.



Der neu aufgelegte Klassiker: Hanse – Die Expedition

Die vielleicht beste Seehandelssim: Der Patrizier



Seehandel vom Feinsten: 1869



Michael hat zumindest der Titel gefallen: Cash

### DER REEDER (SOFTWARE 2000)

#### SEEHANDELSSIMULATION



**85%** ECS **86%** AGA

#### „HOCHSEETÜCHTIG“

69%	GRAFIK	72%
11%	ANIMATION	11%
82%	MUSIK	82%
77%	SOUND-FX	77%
83%	HANDHABUNG	83%
86%	DAUERSPASS	87%

#### VARIABEL

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 / 7 JA
HD-INSTALLATION	AB 1,5 MB RAM
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



# GRAND OUVERT 2

Gut fünf Jahre ist es her, da veröffentlichte der Media Verlag ein Skat-Programm namens „Grand Overt“ – jetzt hat man den Schreibfehler im Titel sowie Benutzerführung und Optionen im Spiel verbessert.

Als Skatbrüder sind zwar nach wie vor nur Einzelkinder zugelassen, doch werden dem Solo-Zocker nun drei verschiedene Spieltische sowie zwei Kartensätze (deutsch/französisch) offeriert. Ebenfalls neu im Angebot sind drei Schwierigkeitsgrade, damit auch der erfahrene Kartenklopper angemessene Mitspieler findet. Jetzt noch schnell einstellen, ob Kontra/Re gespielt und auch mal geramscht werden darf (leider sind weder ein Durchmarsch noch eine Jungfrau oder Bock-Runden möglich), schon verteilt die CPU die Blätter.

Je nach Geber reizen die beiden Digi-Kontrahenten oder der Spieler, und wie es sich gehört, wird entweder mitgereizt oder gepaßt. Hat man selbst das Spiel an sich gerissen, ist der Skat auf- und eventuell ein Kartentausch vorzunehmen, dann gibt man per Mausklick sein Spiel bekannt. Null oder Grand können ebenso selbstverständlich angesagt werden wie Hand, Schneider und Schwarz; sogar ein Farbenouvert ist möglich. Sind schließlich alle Stiche gemacht, rechnet der Computer die Augen zusammen und ermittelt den Gewinner; die Punkte für verlorene und gewonnene Spiele werden auf einem stilen Block eingetragen, und die nächste Runde beginnt. Falls man indessen die Nase voll hat,

werden die Punkte in den virtuellen Gewinn oder Verlust umgerechnet und die Karten weggelegt. So schnell mag das aber nicht passieren, denn zumindest auf der stärksten Stufe stellt Grand Overt 2 durchaus ernstzunehmende Gegner zur Verfügung.

Sicher, die verbesserte Grafik ist immer noch keine Augenweide, aber sehr funktionell; alle wichtigen Infos sind sofort ersichtlich. Nur daß beim CPU-Overt das Blatt des Kontrahenten erst aufgerufen werden muß, ist weniger schön. Freunde großer Soundorgien haben jedoch schlechte Karten, denn auf Musik und FX wurde komplett verzichtet. Die Steuerung ist wiederum gut gelungen, alle Funktionen sind praktisch selbsterklärend. Doch ein bißchen was haben wir ja immer zu meckern: Warum müssen die Spielernamen im Pulldown-Infomenü der Workbench eingegeben werden, wieso sind die Schwierigkeitsgrade nicht für jeden Computergegner einzeln regelbar? Auch ein Mehrspielermodus und eine komfortable HD-Installation wären nicht schlecht gewesen, denn wer von der Festplatte karteln will, muß zunächst von Hand den Disketteninhalt darauf kopieren und anschließend die Start-up-Sequenz abändern. Zu guter Letzt hätte man auch an eine Speicherfunktion denken können, damit die gesellige Runde nicht wegen jeder (Strom-) Unterbrechung auseinandergehen muß.

Trotzdem, in der Summe macht Grand Overt 2 die „Freundin“ zu den zwei besten Freunden, die sich ein einsamer Skat-Fan derzeit wünschen kann – und das für weniger Geld, als oft an einem normalen Skatabend versoffen wird! (mash)



Skatklopfen auf Wurzelholz...



...oder auf heller Tischdecke

## GRAND OUVERT 2 (FUTURE ART/MEDIA VERLAGSGESELLSCHAFT)

### DIGI-SKAT

**66%**  
„STICH-FEST“



GRAFIK	59%
ANIMATION	27%
MUSIK	0%
SOUND-FX	0%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	72%

### VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS **DM 49,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1   NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT



Tja, leider verloren



# KLASSIKER

## ISHAR TRILOGY

Ganze drei Jahre ist es her, daß Silmarils den ersten Teil dieser Fantasy-Saga veröffentlichte – dürfen Klassi-

ker so jung sein? Warum nicht, zumal man alle drei Rollenspiele jetzt in einer Box für nur 60 Mark erhält!



Ishar 1: Legend of the Fortress

Was in der „Ishar Trilogy“ versammelt ist, hat in der Joker-Einzelwertung stets um die 70 Prozent ergattert und kann sich in der Summe durchaus sehen lassen: Die grafisch hübsch präsentierten Abenteuer werden jeweils in einem sehr großen 3D-Fenster abgespult und laufen mit deutschen Screentexten ab.

Jede Folge startet mit einem Einzelhelden, der sich den Rest seiner maximal fünfköpfigen Gang unter den NPCs zusammentrommeln muß – eine schöne Maid auf bzw. in der Party sorgt dabei für regen Zulauf unter der Bevölkerung von Kendoria, während ein schlecht gepflegter Herumtreiber gar Austritte heraufbeschwören kann. Innerhalb der Gruppe existieren zudem Freundschaften wie Feindschaften, weshalb die Entlassung eines Mitglieds mittels der blanken Klinge zu einer internen Fehde führen mag, die in einem opferreichen Schlachtfest mündet. Geht es dagegen gegen den gemeinsamen Feind, ist die Marschreihenfolge einstellbar: Wegen der allenthalben anstehenden Echtzeit-Kämpfe sollten Krieger tunlichst voranmarschieren, während Bogenschützen und Magier quasi als Nachhut für die Rückendeckung zuständig sind. Wohl dem, der seine Truppe bis ans bit-



Ishar 3: The Seven Gates of Infinity

tere Ende eines mit Fights und Knocheleien gespickten Abenteuers führen konnte, denn die so charakterlich gestärkte Heldenschar darf für alle weiteren Ausflüge übernommen werden, was vor allem im recht schweren Teil drei der Saga von unschätzbarem Vorteil ist. Hier ist (wie auch im direkten Vorgänger) ein gewisser Shandar die Wurzel allen Übels, wogegen man im Serien-Einstieg die Säbel gegen den fiesen Krogh zückt. Neben solchen Waffen kommen aber auch Zaubersprüche und magische Süppchen zum Einsatz, wobei das Köcheln der Tränke freilich den Besitz eines Kessels und der entsprechenden Zutaten voraussetzt. Die ansprechend gestalteten Rollenspiele selbst (vor allem der Sound vermochte sich im Lauf der Zeit stark zu steigern, die Grafik ist durchgehend sehenswert) setzen keinen großen Ausbau der Hardware voraus, denn dem Erstling genügen

Ishar 2: Messengers of Doom

512 KB RAM, während die beiden anderen Folgen sich mit den allgemein üblichen 1 MB unter der Haube bescheiden. Allerdings werden auch erst ab dem dritten Teil Zweitfloppys und Festplatten unterstützt; er umfaßt immerhin die Hälfte der insgesamt zehn Disketten in der Box. Rund 20 Märker pro (auch auf AGA-Rechnern lauffähigem) Spiel, das ist jedenfalls ein Angebot, das man kaum ausschlagen kann – zumal die Qualitätsunterschiede hier relativ gering sind, weshalb Ihr bei der Benotung der gesamten Trilogie von stimmigen Durchschnittswerten ausgehen könnt. (ole)

ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
71%		68%
72%	GRAFIK	69%
60%	ANIMATION	57%
74%	MUSIK	70%
62%	SOUND-FX	60%
70%	HANDHABUNG	66%
70%	DAUERSPASS	68%
FÜR FORTGESCHRITTENE		



**Bestellannahme: 02852 / 9140-10    Bestellannahme: 02852 / 9140-11**

CD's für A 570, CDTV, CD-32/SX-32, A 500 - A 4000

17 Bit Collection, 2 CD's	66,-	Fresh Fish 9 2 CD's	49,-
17 Bit Continuation	35,-	Gamers' Delight	45,-
17 Bit Phase 4	40,-	Gateway	16,-
3 D Arena	40,-	The Global A. Experience	35,-
Amiga Desktop-Video	35,-	Gif's Galore	35,-
Amiga FD Inside	20,-	Giga Grafik 4 CD's	39,-
Amiga Tools 1/ II	29,-/ 39,-	Giga-PD 3.0 dt. 3 CD's	20,-
Amiga Tools Set	59,-	<b>Gigantic Games 2</b>	10,-
Aminet 6/7	18,-/24,-	Gold Fish I (Doppel-CD)	45,-
Aminet Set 1 4 CD's	49,-	Gold Fish II (Doppel-CD)	45,-
Amos PD	45,-	Graphic Sensations	42,-
Amos PD Release 2	45,-	Graphic 1	42,-
<b>Animatic</b>	9,-	Hottest Profess. 4/5	je 40,-
Animationen	15,-	Illusions in 3D	22,-
Animazing GIF	22,-	Imagine V3.0 (PC)	89,-
Animazing 1 u. 2	je 19,-	Insight Dinosaurius	45,-
Arktis Edition Vol. 1	16,-	Insight Technology	45,-
Assasins	42,-	Lechner Collection	42,-
Audio R. Library	42,-	Light ROM VII	je 69,-
The Beauty of Chaos	24,-	Light Works	37,-
CAM Collection	42,-	Lightwave Enhancer	89,-
Cache CDFS File Sys.	99,-	LSD & 17 Bit Comp. D. 1	39,-
CD Boot 1.0	55,-	LSD & 17 Bit Comp. D. 2	39,-
<b>Caddy für A 570/CDTV</b>	9,-	<b>Magna Media CD 1/2</b>	je 16,-
CDPD 1 - 3	je 22,-	Making Musik	45,-
CDPD 4	35,-	Media Graphics	45,-
Clip Art .GIF Prof.	42,-	Meeting Pearls VII	9,-/ 17,-
Clip Art .PCX Prof.	42,-	<b>Megahits 1 &amp; 2</b>	je 9,-
Cliptomania	58,-	Megahits 3 & 4	je 29,-
Da Capo Vol.1	35,-	Megahits 5 2 CD's	39,-
Demo Collect. 1/2	22,-/35,-	Multim.Toolkit 3 CD's	49,-
Demomania I	22,-	Network CD neu	a.A.
Deutsch. Ed. 1/2	16,-/ 22,-	Nexus Pro Volume	99,-
<b>Deutschl., 150 Städ. Info</b>	15,-	Now that's what 1/2	je 29,-
Euroscene 1	35,-	Pandora	15,-
Exchange Vol. 1	33,-	<b>Power Games</b>	15,-
Fresh Fonts I/II	je 28,-	Qwikforms	43,-

CD's für A 570, CDTV, CD-32/SX-32, A 500 - A 4000

Raytracing 2 CD's	55,-	Texture Gallery	69,-
RHS Color-Collection	49,-	Town of Tunes	29,-
RHS DTP-Collection	35,-	Travel Adventure	45,-
Saar / Amok I/II	19,-/33,-	Ultimedia 1 & 2 2 CD's	39,-
Sound Library/Graphic	44,-	Utilities 1-1500 Prof.	44,-
Sounds Terrific 2 CD's	44,-	UPD Gold 4 CD's	55,-
Spectrum Emulator CD	44,-	Visions	59,-
Space & Astronomy	44,-	Weird Science Anim.	49,-
Super Autos Ph. CD94/95	6,-	Weird Science Clipart	34,-
Stare Optx	39,-	Weird Science Fonts	34,-
Tan on Ten	89,-	Weird Science S. 2 CD's	45,-
Terra Sound	45,-	World Info 95	59,-
Top 100 Games A 1200	39,-	Zoom Vol. 1	37,-

CD's für CD-32/SX-32, Amiga 1200 und Amiga 4000

Alfred Chicken	15,-	Darkseed	29,-
Alien Breed 3D	69,-	Death Mask	49,-
All Terrain Racing	45,-	Deep Core	25,-
Arcade Pool	29,-	Def. of the Crown 2	37,-
Banshee	29,-	Dennis	29,-
Base Jumpers	34,-	Donk!	65,-
Battle Chess	23,-	Dragonstone	27,-
Battle Toads	23,-	Elite II dtsh.	37,-
Beavers	23,-	Emerald Mines	29,-
Beneath a Steel Sky	69,-	Exchange Vol. 1	39,-
Benefactor	25,-	Fears	a. Anfr.
Big Six - Dizzy Games	29,-	Fields of Glory	59,-
Brian the Lion	25,-	Fire & Ice	47,-
Bubba 'n' Stix	29,-	Flink	30,-
Bubble & Squeak	59,-	Fly Harder	25,-
Bump 'n' Burn	23,-	Fury of the Furies	25,-
Castles II	25,-	Gamer Cover CD 6-13 je	7,-
Chambers of Shaolin	65,-	Games & Goodies	29,-
Chuck Rock 1 & 2 je	27,-	Gamers' Delight	45,-
Clockwiser	30,-	Global Effect	64,-
D/Generation	25,-		
Dangerous Streets	65,-	Grand Slam 3-er Set	45,-

CD's für CD-32/SX-32, Amiga 1200 und Amiga 4000

Guardian	55,-	Pirates Gold	69
Gunship 2000	64,-	Powerdrive	59
Heimdall 2	29,-	Power Games	16
Humans 1 & 2	30,-	Premiere	27
Impossible Mission	29,-	Prey an Alien Encounter	49
Insight Dinosaur	45,-	Ryder Cup Golf	25
Insight Technology	45,-	Rise of the Robots	69
James Pond II/III	8,-/29,-	Roadkill	53
Jet Strike	30,-	Sabre Team	29
John Barnes Football	15,-	Sensible Soccer	49
Jungle Strike	30,-	Shadow Fighter	49
Kid Chaos	25,-	Skeleton Crew	55
Kingpin	29,-	Seven Gates of Jamb.	25
Labyrinth of Time	59,-	Simon the Sorcerer	49
Lamborghini	15,-	Speedball 2	30
Last Ninja 3	29,-	Speris Legacy	55
Lemmings	23,-	Soccer Kid	25
Liberation	29,-	Striker	25
Ltltl Devil	49,-	Summer Olympix	49
Lotus Trilogy	39,-	Superfrog	29
Lost Vikings	27,-	Super Skidmarks	59
Manch. United Football	39,-	Super Methane Bros.	25
Marvins M. Adventure	29,-	Super Stardust	49
Mathe leicht gemacht	49,-	Super Street Fighter II a.	Am
Mean Arenas	25,-	Surf Ninjas	35
Microcosm	27,-	Syndicate/Alfr.Chicken	58
Morph	8,-	Top 100 Games	53
Multimedia Toolkit	55,-	Top Gear II	39
Myth 2	29,-	Tower Assault (A.B. 2)	53
Naughty Ones	29,-	Trolls/UFO	39,-/59
N. Mansell Grandprix	35,-	Universe	29
Out of sight Bundle	45,-	Ultimate Body Blows	35
Out to Lunch	15,-	Video Creator	29
Dvorkill / Lunar C	15,-	Vital Light	35
PGA European Tour	30,-	Wembley Int. Soccer	59
Photo Lite	49,-	Whales Voyage I	39
Pinball Fant/Stwalker	25,-	Whales Voyage II	79
Pinball Illusions	48,-	Zool / Zool II	25,-/29

## Disk-Software allgemein

ASIM 3.0 CD-ROM Tr.	129,-	Final Writer V3.0 dtsh.	229,-
Brilliance V2.0	185,-	Final Copy II dtsh.	149,-
CD Boot 1.0	55,-	PC Task V3.1	169,-
CD-ROM Starterkit	99,-	Personal Write dtsh.	49,-
CD-Write	69,-	Siegfried Copy 1.7	49,-
Deluxe Paint 5 dtsh.	229,-	Siegfried AntiVirus	49,-
Diavolo Backup	89,-	Turbo Print Prof. 4.0	119,-
Final Data	119,-	Techno Sound Turbo II	149,-

**Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!**



HALLO UND WILLKOMMEN AUF DER IRA'95,  
DER INTERNATIONALEN REDAKTIONSBOGEN-AUSSTELLUNG.  
DIE DIESJÄHRIGE MESSENEUHEIT: DER DIGITALE  
BOTE! SEHEN SIE HIER DEN PROTOTYP:



ABER EIN MODERNER BOTE MUSS HEUTENTAGES MEHR  
KÖNNEN - HIER FINDEN SIE DIE ELEFANT UND  
GRÄFTE ERBS STEHEN V. HANLUNG - ARBART MIT DEM  
GENIE EINER SCHLADIA KAFFER .... RICHTIG?!



Also, DER TEST: STAMMT ES, DASS DAS BEWUSSTSEIN EINES  
NEUTRONS, BESTÄNDIGKEIT DURCH DEN KONTAKT EINER SUPER-  
NOVEN, BEWÄHRTE MIT IHNEN DASS DER BEWUSSTSEIN EINER FREIHEIT  
VON IHNEN DASS BEWÄHRTE ET ALAS DIE BEWUSSTSEIN EINER  
FREIHEIT BEWÄHRTE EINER BEWÄHRTE (NIMMT) VON DASS BEWÄHRTE



Now! Cool! Das war die perfekte Antwort!  
Haben Sie's gewusst? — (Klingeln ein) Großer  
Schritt für die Menschheit, Dank... Ah... Wie  
heißt die eigentlich?





# COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25  
46499 Hamminkeln  
Fax: 02852/1802

Autobahn A3  
Oberhausen - Arnheim

## AMIGA

Bestellannahme: 02852/9140-10

Bestellannahme: 02852/9140-11

Bestellannahme: 02852/9140-14

Acorn-Vertragshändler · MicroVitec- / WINNER- / Mustek-Distributor

## TIPS DES MONATS

CD-ROM-LW A 500/ A 500Plus-ext. 369,-  
Mit Contr., AT-HD-/RAM-Opt. Software 2 CD's  
CD-ROM-LW für Alfa-Power-Contr. 219,-  
CD-ROM-LW A 600 / A 1200 -extern 269,-  
Mit CD 1200+ Controller, CD-32 Emulator 2 CD's  
CD-ROM-LW A 2000 / A 3000 -intern 199,-  
Mit Tandem-Controller, Install-Software 2 CD's  
CD-ROM-LW (2-fach) A 4000 -intern 179,-  
CD-ROM-LW (6-fach) A 4000 -intern 567,-  
Beide CD-ROM mit CD-32 Emulator/Software 2 CD's

### A 500 und Erweiterungen

AMIGA 500Plus 2.04 ROM, 1 J. Garantie 399,-  
CD-ROM-LW für Alfa-Power mit 2 CD's 219,-  
Dieses CD-ROM läuft o. zusätzliche Hardware am Alfa-Power  
CD-ROM-LW 2-fach mit Zubehör, 2 CD's 369,-  
CD/AT Controller für CD-LW und AT-HD 149,-  
4 MB Turbo-Box, 25 MHz inkl. Coprozessor 689,-  
250 MB-HD mit AT-Controller-intern 399,-  
40 - 120 MB-HD mit Controller-extern ab 199,-  
512 kB-RAM-Karte Uhr/Akku, 2 Spiele 59,-  
2 MB RAM-Karte, Uhr/Akku, REV. 5-8a 189,-  
2 MB Chip-RAM-Erweiterung inkl. 8375 199,-  
1 MB-RAM-Karte A 500Plus, 2 Spiele 69,-  
4/1 MB M-TEC 68020 Turboboard 479,-/289,-

### A 600 und Erweiterungen

AMIGA 600 mit TV-Kabel, 1 J. Garantie 333,-  
CD-ROM-LW mit CD 1200+ Contr., 2 CD's 269,-  
1 MB RAM-Karte mit / ohne Uhr 89,-/69,-

### A 1200 und Erweiterungen

AMIGA 1200 mit Desktop Dynamite 689,-  
AMIGA 1200 mit 3.1 ROM (Amiga Techn.) 749,-  
AMIGA 1200 3.1 m. Starterkit \* (A-Techn.) 998,-  
\*175 MB-2.5 HD, Software-Paket und Joystick  
CD-ROM-LW 2-fach \* mit 2 CD's 269,-  
CD-ROM-LW 4-fach \* mit 2 CD's 459,-  
\*Mit CD 1200+ Controller, Install-Software, CD-32 Emulator  
M-TEC Turbo (68030 CPU) 28 MHz 199,-  
WINNER 1230 (68030 CPU) 50 MHz 329,-  
Blizzard 1230 IV (68030 CPU) 50 MHz 349,-  
Blizzard 1260 (68060 CPU) 50 MHz 1229,-

### Harddisk A 600 - A 1200 - intern

250 MB Teac inkl. HD-Kabel / Software 299,-  
340 MB Hitachi inkl. HD-Kabel / Software 349,-  
420 MB Seagate/Conner inkl. Kabel/Softw. 439,-

### CD-32 Console

CD-32 Console mit 10 CD's u. T-Shirt 399,-  
Oscar/Diggers, Dtschl. 150 Städte, James Pond, D/Generation,  
Power-Games, Humans I u. II, 3x Garner Cover CD, Morph  
SX-32 goes AMIGA 1200 Komplett-Set 899,-  
CD-32 mit SX-32, Tastatur, 3.5 Laufwerk, Maus, 2 CD's  
CD-32 Tastatur sw 99,-/ CD-32 Maus sw 39,-  
SX-32 Expansion Modul, T-Shirt 449,-  
SX-32 Modul mit 4 MB-RAM, 40 MB-HD 798,-  
W 1438 Autoscan-Mon. sw. (CD-32/SX-32) 599,-

### AMIGA-Laufwerke

SCSI-ZIP-Laufwerk 100 MB, extern 349,-  
3.5 DELL-HD/DD-LW u. Siegfried-HD Copy 189,-  
3.5 Alfa-Data-Laufwerk extern 99,-  
3.5 Color-Laufwerk, versch. Farben extern 99,-  
3.5 LW A 500 / A 600 / A 1200 -intern 89,-  
3.5 LW A 2000 / A 3000 / A 3000 -Tower 99,-

### Monitore

A 1084 ST Monitor inkl. Amiga-Kabel 379,-  
A 1438 Autoscan mit Aktiv-Boxen 639,-  
A 1438S Monitor von Amiga-Technologies 599,-

### A 2/3/4000 und Erweiterungen

A 3000-Tower, 540-HD, CD-ROM-LW 1999,-  
A 3000-T. mit 3.1 ROM's, 540-HD, CD-LW 2198,-  
A 4000-40 2/4 MB-RAM, 540 MB-HD 3699,-  
A 4000-T 6 MB, 1 GB-HD, Scala MM 300 a. Anfr.  
G-Force 68040 Turbokarte A 3000/4000 ab 888,-  
G-Force 68030 28 MHz Turbokarte A 2000 689,-  
CD-LW 2-fach m. Contr. 2 CD's A 2/3/4000 199,-  
CD-LW 4-fach m. Contr. 2 CD's A 2/3/4000 359,-  
Apollo AT/SCSI-Contr., RAM-Opt. A 2000 199,-  
AT 2008 AT-Bus-Controller, RAM-Option 129,-  
Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt. 269,-  
Multi Face Card III, Multi I/O-Karte 139,-

### CD-ROM-Laufwerke Amiga-PC

Modell	Factory	Interf.	Speed	Time	Preis
CDS525	Chinon	IDE-2	2-fach	280 ms	129,-
CDS545	Chinon	IDE-2	4-fach	210 ms	279,-
FX 400	Mitsumi	IDE-2	4-fach	250 ms	279,-
CD56EK	TEAC	IDE-2	6-fach	110 ms	499,-
CDU55S	Sony	SCSI-2	2,4 fa.	220 ms	219,-
XM3601	Toshiba	SCSI-2	4,4 fa.	150 ms	549,-
CDR512	NEC	SCSI-2	6-fach	145 ms	625,-
SCSI-Gehäuse m. Netzteil, für CD-LW/HD					109,-

### Nützliches Zubehör

1.3 o. 2.0 ROM mit Umschaltplatine A 1200 109,-  
2.0 ROM mit Umschaltung, A 500/A 2000 89,-  
Jetzt inkl. WB 2.1 Handbuch deutsch und 5 Disketten  
3.1 Set für A 600 169,-/ 3.1 Set für A 1200 199,-  
3.1 Set A 500/2000 169,-/ A 3000 o. A 4000 199,-  
Alle Sets mit 3.1 ROM (s), 3 Handbücher dtsch. u. 6 Disketten  
Mega Maus 400 dpi (Alfa-Data) 39,-  
WINNER-Maus, rot, schwarz oder weiß 39,-  
Mega-Maus 3-Tasten 400 dpi (Alfa Data) 49,-  
Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic) 69,-  
AMIGA-Trackball mit Microschalter 49,-  
Crystal Trackball, 3-fach leucht. Kugel 79,-  
Techno Sound-Sampler Turbo II u. Softw. 149,-  
WINNER-Handy-Scanner Parallel 169,-  
400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software  
AlfaScan800, 256 Graustufen 800 dpi 209,-  
COLOR-Handy-Scanner, Softw., 256k Farben 329,-  
ARTEC 6000C A4 Flachbett-Color-Scanner 929,-  
SCSI-II, 24 Bit, hohe Auflösung, inkl. Amiga Software  
3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück 59,-  
3.5 HD „Precision“-Disketten 100 Stück 79,-  
Modem 28.8, V.34 & V.Fast, BZT, Kabel 369,-

### 3.5 AT-Harddisk

540 MB Conner	299,-	540 MB NEC	319,-
730 MB NEC	329,-	730 MB Quantum	429,-
850 MB Conner	349,-	1.08 GB Seagate	539,-
1.08 GB NEC/Con.	429,-	2.15 GB Conner	1299,-

### 3.5 SCSI-Harddisk

### Drucker

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar. 319,-  
240 Z/sec., Einzelblatt-E., Farb-Option, Amiga-Treiber II  
Citizen Swift 200 2 Jahre Garantie 419,-  
24 Nadel-Matrix, 216 Z/sec., 8 kB Speicher, Farb-Option  
Canon BJC-4000 3 Jahre Garantie 679,-  
Farbstrahlendrucker, 248 Z/sec., 360 dpi, EBZ 100 Bl., 64 kB  
HP Office Jet, Scanner, Drucker, Fax 1849,-

### SX-32 WELTNEUHEIT SX-32

Expansion System für die CD-32-Console  
Dieses interne Steckmodul macht aus der CD-32 Console (m. zusätzl. Tastatur) einen vollwertigen A 1200. Ports für: Floppy, Parallel, Seriell, 15 Pol. VGA für A 1438 Monitor, 23-Pol. RGB für TV und A 1084S, AT-Bus-Interface für 2.5 Harddisk, 1-8 MB-Modul-Sockel, eine akkugepufferte Uhr. Made in Germany 449,-  
W 1438 Autoscan-Mon. sw. i. CD-32/SX-32 599,-

### Ersatzteil-Service

ROM's 3.1 A 3/4000	149,-	ROM 3.1 A 5/2000	129,-
ROM's 3.1 A 1200	149,-	ROM 3.1 A 600	129,-
ROM 1.3	39,-	ROM 2.04	39,-
ROM 2.05 A600 HD	49,-	ROM's 3.0	69,-
IC 8520 CIA	49,-	IC 5719 Gary	39,-
IC 8362 Denise	39,-	IC 8373 Denise	59,-
IC 8364 Paula	39,-	IC Buster Vers. 11	59,-
8375 1 MB Fat Ag.	49,-	8375 2 MB Fat Ag.	39,-
Dual-Adapter für 2x HD im A 600 / A 1200	39,-	Stereo Aktiv-Boxen 12 - 160 W von	29,- bis 99,-
Joypad Honeybee für CD-32	49,-	Chip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen!	10,-
Chip-RAM-Modul mit 8375 (2 MB) A 2000	199,-	Coprozessor 25/33/50 MHz	89,-/119,-/199,-
1 MB/4 MB/8 MB PS/2-Modul	99,-/249,-/489,-	2 MB RAM-Erweiterung (ZIP 514400)	198,-
A 500Pl.-Board 1 MB, ohne gesockelte IC's	149,-	Amiga 3000 Board, 1 MB-RAM, kompl. bestückt	499,-
Amiga 3000-Tower-Board, 1 MB, k. bestückt	899,-	CDTV-Board (1 MB), ohne gesockelte IC's	49,-
MPS 1230 Drucker-Board mit Eprom	29,-	Amiga 500 Tastatur deutsch	139,-
Amiga 600 Tastatur int. (Tasten auswechselbar)	39,-	Amiga 500 externes Tastatur-Gehäuse	69,-
Amiga 1200 externes Tastatur-Gehäuse	69,-	AMIGA 2000/3000 Tastatur deutsch	je 149,-
Netzteil 4,5 A o. 3,0 A für A 500 - A 1200	99,-/69,-	AMIGA 2000 oder 3000 Netzteil	169,-
AMIGA 3000 Tower oder A 4000 Netzteil	269,-	PC-AMIGA Power-Netzteil 150-200 Watt ab	69,-
PC (Amiga?) Mini-Tower Gehäuse / Netzteil	99,-	AMIGA 3000 Tower-Gehäuse	169,-
CD-32/SX-1 Power-Netzteil, 3 Ampere	59,-	CDTV original Maus, schwarz	39,-
CDTV original Genlock	129,-	CDTV original Genlock	129,-
CDTV Scart-TV-Modul mit Kabel	49,-	CDTV Fernbedienung (auch als Reserve?)	29,-
Workbench 2.1, mit 1 Handbuch und 5 Disketten	29,-	Switch-Box f. Drucker/Scanner inkl. Kabel	39,-
Parnet-Kabel	19,-	CD-32 Sernet-Kabel	59,-
Nullmodemkabel	25,-	Audiokabel Cinch	9,-
Druckerkabel	15,-	VGA 15-P.-Verläng.	15,-
Farbband sw MPS 1230/1224/1500C	je 6 Stck. 27,-		

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Escom AG  
Preiserhöhungen und Preisänderungen vorbehalten!

Bestellannahme: Mo.-Fr. 9.00 - 13.00 Uhr  
14.00 - 18.30 Uhr  
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

### Direktverkauf Hamminkeln

Öffnungszeiten:  
Mo.-Fr. 10.00 - 13.00 Uhr  
14.00 - 18.30 Uhr  
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

### Mailbox

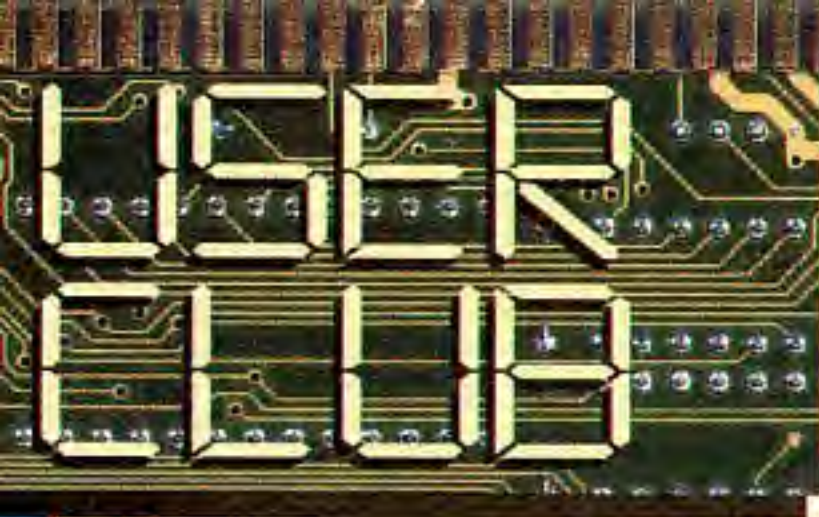
Tel.: 02852/9140-16  
28.800 bps, 24h Online

### Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69  
Tel./Fax: 03901/33766

8 Jahre VESALIA \* WINNER-Produkte = Made in Germany \* 8 Jahre WINNER





Diesmal wird unser Streifzug durch die Peripherie des meistgekauften Modells der aktuellen Amiga-Linie schon etwas spezieller: Wir begutachten die vielfältigen Helferlein, mit denen Daten in den Rechner geschaufelt bzw. gespeichert werden können.

## MARKTÜBERSICHT TUNING AM A1200 -TEIL 2-

### FLOPPY-LAUFWERKE

Mit dem *internen Double Density Laufwerk*, das nur 3,5"-Disks mit einer Kapazität von 880 KB verdaut, läßt sich kaum noch vernünftig arbeiten. Wer sich nicht zum Diskjockey berufen fühlt, schließt daher am besten gleich zwei weitere *externe*



Loch in die Kasse: Für ein externes HD-Laufwerk wandert fast der doppelte Betrag über den Ladentisch; zum Trost arbeitet es dann auch mit DD-Disks problemlos zusammen. Nostalgiker, die immer noch ein 5,25"-Laufwerk besitzen, können übrigens auch das am A1200 anschließen. Je nach Typ ist allerdings etwas Bastelarbeit erforderlich, damit Diskettenwechsel im Praxisbetrieb korrekt erkannt werden.

### FESTPLATTEN

Da der Trend unausweichlich zu immer umfangreicheren Programmen geht (gerade bei Spielen sind zweistellige Diskettenzahlen längst keine Seltenheit mehr), ist selbst mit drei Laufwerken oft kein vernünftiges Arbeiten/Zocken möglich – die Anschaffung einer Festplatte sollte deshalb ganz oben auf der Wunschliste stehen. Im Gegensatz zu Disks besitzen Festplatten normalerweise mehrere magnetisch beschichtete und übereinander angeordnete Scheiben, die zudem fest im Gehäuse angebracht sind und sich viel schneller drehen. Dieser Aufbau erlaubt eine erheblich präzisere Justierung und damit eine gesteigerte Aufzeichnungsdichte, kurz, eine

höhere Kapazität. Hat man den Komfort eines flotten Datentransfers ohne Wechselorgien erst mal erlebt, möchte man ihn nicht mehr missen! 120 MB dürften Otto Normal-Zocker dabei völlig genügen... Praktischerweise besitzt der A1200 bereits eine interne *AT/IDE-Schnittstelle*, und auch die Halterung für handelsübliche 2,5"-Festplatten befindet sich im Gehäuse. Nimmt man den unkomplizierten Einbau selbst vor, verfällt allerdings die Garantie. Da die Preise stark schwanken, lohnt sich auf jeden Fall ein Vergleich verschiedener Anbieter – eine 120-MB-Platte darf etwa 250,- DM kosten. Aber Vorsicht: Manchmal müssen für das benötigte Flachbandkabel, Schrauben, Installationssoftware und Anleitung rund 40 Marker extra berappt werden. Auf den ersten Blick günstiger führt man mit den nur halb so teuren 3,5"-Festplatten, deren Einbau aber selbst für hartgesottene Bastler eine pfriemelige Millimeterarbeit darstellt. Außerdem sind diese Teile echte Stromfresser, weshalb sie ihren Saft direkt vom Stecker des internen Disklaufwerks abzapfen. Verwendet man zusätzlich Zweitläufer, Turbokarte oder andere Peripheriegeräte ohne eigene Stromversorgung, wird somit eventuell sogar die Anschaffung eines stärkeren Netzteils erforderlich.



Laufwerke an, die ungefähr mit einem Hunni pro Stück zu Buche schlagen. Wird per CrossDOS häufiger Datenaustausch zwischen DOSe und „Freundin“ betrieben, ist die Anschaffung eines **High Density-Laufwerks** ratsam. DD-Disks mit 720 KB sind am PC nämlich längst ausgestorben, dort findet man mittlerweile nur noch die HD-Variante mit 1,44 MB – unter AmigaDOS formatiert, lassen sich sogar satte 1,76 MB darauf unterbringen. Und das spart Platz in der Diskettenbox, wenn z.B. selbstgestrickte Bilder, Samples etc. archiviert werden sollen. Dieses Mehr an Leistung reißt natürlich auch ein größeres



Wesentlich leistungsfähiger (= schneller) sind Geräte, die über eine **SCSI-Schnittstelle** (Small Computer System Interface) ins System eingebunden werden. Via SCSI lassen sich bis zu sieben unterschiedliche Geräte wie Festplatten, CD-ROM-Laufwerke, Scanner, Streamer etc. ansteuern. Entsprechende Controller findet man z.B. zu Aufpreisen von ca. 250,- DM auf manchen Turbokarten. Fürs gleiche Geld bekommt man auch Lösungen zum Anschluß an den **PCMCIA-Port**: Für die 3,5" SCSI-Festplatte selbst sind dann bei einer Kapazität von 540 MByte noch mal rund 350,- DM fällig. Falls man sich über den benötigten Festplattenplatz unschlüssig ist, kommt vielleicht der Kauf einer **Wechselplatte** in Frage. Darunter stellt man sich am besten ein Gehäuse vor, in das die eigentliche Festplatte („Medium“ oder „Cartridge“ genannt) eingesetzt wird. So um die 800 Märker verschlingt der Einstieg, dafür



können später einfach weitere Medien zugekauft werden, die mit rund 180,- DM pro 200 MB relativ günstig sind. Ein weiterer Pluspunkt der Wechselplatten ist der problemlose Austausch größerer Datenmengen mit anderen Usern – die aber natürlich das gleiche Laufwerk besitzen müssen.

## CD-ROM-LAUFWERKE

CDs sind heute schlicht DER angesagte Datenträger. Bisher lassen sie sich zwar noch nicht (wieder-) beschreiben, aber das nimmt man angesichts einer Kapazität von über 600 MB pro Scheibe schon mal in Kauf. Grundsätzlich unterscheiden sich die dazugehörigen Laufwerke vor allem durch

ihr Tempo. **Singlespeed-Laufwerke** arbeiten mit derselben Geschwindigkeit wie Audio CD-Spieler, was die Übertragung größerer Datenmengen etwas mühsam macht. **Doublespeed-Laufwerke** sind für den täglichen Gebrauch schnell genug; wer dagegen viel mit Photo-CDs arbeitet, ist bei einem **Triple- oder gar Quadrospeed-Laufwerk** gut aufgehoben. Das sollte dann auch *multisessionfähig* sein, denn im Gegensatz zu normalen CDs werden Photo-CDs nicht in einem, sondern mehreren Durchgängen (Sessions) beschrieben. Die aktuelle Speerspitze der (Preis-) Entwicklung bilden schließlich die gerade herausgekommenen **Hexspeed-RÖMer**. Über einen speziellen Adapter für ca. 70,- DM können **CD-ROM-Laufwerke mit AT/IDE-Schnittstelle** am internen Controller des A1200 (neben der Festplatte) angeschlossen werden. Diese Methode ist zwar nicht mehr ganz up to date, dafür wird man hier bei einem Doublespeed-Läufer auch nur knapp über 200,- DM los. Wie bei den Festplatten können via Host-Adapter aber auch die etwas teureren **SCSI-Laufwerke** verwendet werden; schließlich ist seit kurzem ein Controller mit PCMCIA-Schnittstelle erhältlich, an dem sich **ATAPI-kompatible Laufwerke** wohlfühlen – die Abkürzung steht für den Nachfolger des AT-Bus-Standards. Zum Preis von 230 Märkern erhält man dann immer noch kein Laufwerk, aber Gehäuse, Kabel und die nötige Treiber-Software nebst CD<sup>2</sup>-Emulator. Und für *alle* CD-RÖMer gilt der Merksatz: Mit Komplettangeboten ist man immer gut beraten, denn wenn sich nachher die speziellen Anschlußkabel, Filesysteme etc. nicht auftreiben lassen, ist die schönste Scheibenschleuder wertlos.



## SONSTIGES

Für den PCMCIA-Port werden sogenannte **S-RAM Cards** angeboten. Sie dienen einerseits als ganz normale 16-Bit-Speichererweiterung des Fast-RAMs, können aber dank Batteriepuffer auch als „virtuelles Device“ genau wie eine Diskette zum Laden und Speichern von Daten genutzt werden. Durch ihren stolzen Preis von 400,- DM pro Megabyte finden sie jedoch kaum Käufer, weil man fürs gleiche Geld schon 32-Bit-Fast-RAM oder eine Harddisk bekommt. Sogenannte **Streamer** dienen hauptsächlich zum Erstellen von Festplattenbackups. Ein **Bandlaufwerk mit ATA-PI-Interface** für Kapazitäten bis 1 Gigabyte kostet knapp einen Tausender, pro Tape ist etwa ein Fuffi fällig. Ein 8 Gigabyte **DAT-Streamer mit SCSI-Schnittstelle** ist da schon ein paar Hunderter teurer. Dafür kosten dann zehn der kleinen DAT-Kassetten mit insgesamt 80 GB (!) Kapazität auch nur 200 Mark.

## DEMNÄCHST

Das war viel, aber noch längst nicht alles, denn der A1200 hat auch Soundbastlern und vor allem Video-Nachbearbeitern einiges zu bieten. In der nächsten Folge werden wir uns daher u.a. den Genlocks, Digitizern und Samplern zuwenden. (st)



# 2 NEUE AMIGA-TOOLS

Den Begriff Tools könnte man frei als Werkzeuge übersetzen. Und mit dem richtigen Werkzeug kann man sich den Alltag am Amiga erleichtern – egal, ob es sich dabei um Hard- oder Software handelt.

## DER DATEN-TURBO



günstigeren User-Version des Progis maximal 650 MB RAM groß sein dürfen. Alte Software muß daher neu installiert oder umkopiert werden, was teils von einem Beilage-Utility automatisch erledigt wird – jedoch bei vielen Spielen nicht klappt. Kurzum, eine nützliche Sache für Anwender, die das Risiko eines Datenverlusts scheuen und ihre Arbeit beschleunigen wollen. Mit im Paket enthalten ist übrigens das praktische PD-Tool „MFS“, welches die Verwendung verschieden benannter, logischer Laufwerke wie z.B. „PC0:“ (MS-DOS-Disketten) oder „AF0:“ (Ami-FileSafe-Format) unter der einheitlichen Kennung „DF0:“ erlaubt.

## DER BILD-SPEICHER

Zunächst wollen wir daher ein Digi-Helferlein vorstellen, das schnelleres Handling von Disketten und Festplatten verspricht: **Ami-FileSafe 2.01** verdoppelt hier das Tempo beim Laden/Speichern, wobei die Installation des jüngst kommerzialisierten PD-Programms speziell auf CD-tauglichen Systemen nicht immer ganz unproblematisch ist. Doch die Mühe lohnt, da Directory-Scans und andere DOS-Funktionen gar rund 10mal flotter vonstatten gehen und gleichzeitig der häufige „Disk not validated“-Error getilgt wird. All das klappt aber nur von mit **Ami-FileSafe** formatierten Disks und Festplatten-Partitionen, die bei der preis-

Von Vector Hardware kommt der preisgünstige Video-Digitizer **Graffito**



Der **Graffito** verfügt über einen Cinch-Eingang für z.B. Videokameras oder -recorder nach PAL/NTSC/SECAM-Norm und vermag einen laufenden Film im verkleinerten Preview-Fenster darzustellen und daraus Einzelbilder in 24 Bit Farbtiefe oder bei minderer Qualität ganze Bildsequenzen zu digitalisieren. Diese werden dann in puncto Helligkeit/Kontrast/Farbsättigung nachbearbeitet und auf beliebige (AGA-) Grafikmodi zurechtgestutzt, wobei der Rechner je nach CPU-Leistung und RAM-Kapazität schon einige Minuten beschäftigt sein kann. Gespeichert wird schließlich in den Formaten IFF, JPEG, BMP, PCX oder Targa. In der Summe also ein wenig komfortabler, aber doch recht brauchbarer Low Budget-Digitizer für Hobby-Videoten. (rl)

## AMI-FILESAFE

Disk- und Festplatten-Filesystem für jeden Amiga-Typ unter OS 2.04. Beschleunigt Datenzugriffe auf speziell formatierten DD- und HD-Disketten sowie Partitionen.

**Hersteller:** Fourth Level

**Preis:** 79,- bzw. 149,- DM

(Pro-Version)

**Bezug:** Stefan Ossowski's Schatztruhe,

Tel.: 0201/78 87 78

to 24 für die Parallel-Schnittstelle eines A500/2000/3000/4000 oder zum Anschluß am leistungsfähigeren PCMCIA-Port des A600/1200. Im Lieferumfang enthalten sind der externe Digitizer, Netzteil und Software inklusive Btx-Decoder, und die Installation macht weniger Probleme als der Betrieb. Die wenig flexible Software tut nicht immer, was sie soll, ist gewöhnungsbedürftig zu bedienen und setzt zumindest OS 2.04 voraus.

## GRAFFITO 24

Günstiger Video-Digitizer für den Heimbedarf. OS 2.04 ist erforderlich, zumindest 1,5 MB RAM und eine 68020-CPU sind zu empfehlen.

**Hersteller:** Vector Hardware

**Preis:** 269,- bzw. 349,- DM

(PCMCIA-Version)

**Bezug:** HK Computer,

Tel.: 0221/36 90 62



# JETZT NEU AMIGAKIOSK



**TEUFLISCH  
AKTUELL!**

**MEHR SEITEN • MEHR TESTS  
MEHR SPASS**

## DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER



DER KOMPLETTE AMIGA JOKER JAHRGANG 93 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR

**50,- DM!**

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)



**Wenn ich nach so laaanger Enthaltbarkeit wieder zur Tastatur greife, um mich mit neuen Seitenhieben auf der Heft-Bühne zurückzumelden, dann hat das nicht nur einen guten Grund – sondern gleich drei von der Sorte!**

Erstens und bestens haben mich nämlich ein paar Leserbriefschreiber schmerzlich vermisst (so gehört sich das!), zweitens war ich gerade beim Frisör (wie gefällt's Euch?), und drittens wurde endlich eine große Bürde vom Verlag und damit meinem Gatten und mir (sowie unserem Ehefrieden) genommen: Ein übereifriger Staatsanwalt mußte klein beigeben. Vernunft und Einsicht sind per Gerichtsbeschuß ins Grasbrunner Rechtsleben zurückgekehrt!

Was mein Göttergatte Michael von der ganzen Sache hält, hat er ja bereits im Editorial kundgetan; ich dagegen möchte Euch hier verraten, daß es kein Zuckerschlecken ist, wenn die Personalunion aus Ehemann und Herausgeber zu jeder Tages- und Nachtzeit mit einer Bald-ist-eh-alles-aus-Miene herumläuft und sogar noch im Schlaf irgendwelche Paragraphen vor sich hin murmelt! Aber auch andere Menschen und Presseorgane haben eine Meinung zu diesem Thema, und die will ich Euch ebenfalls nicht vorenthalten:

So befaßte sich etwa das populäre Nachrichtenmagazin „Focus“ (32/95) unter dem Titel „Eingeschwärzte Busen“ direkt mit den Beschlagnahmen bei uns und einigen anderen Fachverlagen. Der erfreulich neutral gehaltene Bericht beschränkte sich im wesentlichen auf die Wiedergabe der Ereignisse, brachte dazu aber einen Punkt ans Tageslicht, der selbst uns bis dahin unbekannt geblieben war: „Noch zweimal erschien der Staatsanwalt, der Branche durch seine Anklage gegen das Pro7-Magazin ‚Liebe Sünde‘ bekannt, im Verlag.“ Demnach war unser spezieller Freund und Sittenwächter also auch für den Ärger verantwortlich, den die allseits gelobte Sendung vor einiger Zeit hatte, und damit wird so manches klar – wenn man nämlich selbst die dortigen Beiträge für sonderlich pornographisch hält...

Doch zurück zur Sache. Ebenfalls eine sachliche Aufstellung der an sich schon genügend abstrusen Ereignisse brachte nämlich das Branchenmagazin „Werben & Verkaufen“. In der nüchternen Zusammenschau wurde allerdings erst recht

deutlich, wie stark Staatsanwalt Zufall bei dem ganzen Drama Regie geführt hat. Oder blieb manch anderer (Computer-) Verlag in gleicher Position möglicherweise bloß deshalb von Beschlagnahmeaktionen verschont, weil er sein Domizil glücklicherweise weit weg vom Hauptquartier der Paragraphenreiter aufgeschlagen hatte? Die Antwort kennt wahrscheinlich nur der Münchner S-Bahn-Fahrplan!

Der gleich mehrfach berichtenden „Süddeutschen Zeitung“ kann man kaum mangelnde Aufmerksamkeit unterstellen, wohl aber einen etwas wankelmütigen Standpunkt. Am 8. August veröffentlichte sie unter dem tendenziös formulierten Titel „Verbotene Werbung für Hardcore auf Software“ einen Artikel, der Wort für Wort vom Chefankläger selbst hätte stammen können. Tja, hätten sich die Kollegen von der SZ doch nur ein paar Gedanken über dessen beredte Klage („Wir sind unglücklich, daß in den anderen Bundesländern nichts geschieht!“) gemacht, dann wäre ihnen vielleicht die Schmach erspart geblieben, nur wenige Tage später

die Entscheidung des Landgerichts zur Kenntnis nehmen zu müssen. Schlau wechselte der Autor aber flugs die Seiten: „Staatsanwalt rutscht auf schlüpfrigen Titeln aus“, höhnte am 17. August die Schlagzeile. Unser Rechtsanwalt kam nun endlich ebenso zu Wort wie mein Mike und das alte Schlachtroß Joe, während den Behördenvertretern wenig mehr als das matte Statement blieb, „man halte die Entscheidung zwar für sehr gefährlich, werde sie aber dennoch beachten“. Na, so ein Glück aber auch!

Und das Fazit? Bitteschön: Erstens steht zu hoffen, daß unserer Klage auf Schadensersatz stattgegeben wird, zweitens wäre zu wünschen, daß man sich bei den Münchner Anklägern künftig an Recht und Gesetz hält, und drittens (um wenigstens das Beste aus dem ganzen Schlammassel zu machen) **verlosen wir drei jugendfreie Games** unter allen Einsendern, die mir auf einem Kärtchen mitteilen, ob ich ihnen blond oder dunkel besser gefalle! Die Kontaktadresse findet Ihr unten, und ich verabschiede mich einstweilen.



Servus, Eure Brigitta

Joker Verlag  
„Seitenhiebe“

Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn



# IMPRESSUM

**Herausgeber**  
Michael Labiner  
(Verantwortl.)

**Chefredaktion**  
Joachim Nettelbeck (jn)  
Richard Löwenstein (rl)

**Textchef**  
Oskar Dzierzynski (od)

**Leitende Bildredaktion**  
Manfred Dwy

**Redaktion**  
Die Albers (da)  
Manfred Dwy (md)  
Brigitte Labiner (bl)  
Richard Löwenstein (rl)  
Max Magenauer (ma)  
Joachim Nettelbeck (jn)  
Werner Potikwar (wp)  
Steffen Schamberger (st)  
Waltraud Schmidt (ws)  
Martin Schnelle (ms)  
Michael Schnelle (mic)

**Anzeigenbetreuung**  
Carsten Borgmeier  
Tel.: 04221/120004  
Fax: 04221/17789

**Anzeigenverwaltung**  
Dorothea von Pronay  
Tel.: 089/4605122

**Freie Mitarbeiter**  
Carsten Borgmeier  
Barbara Grodmann (rf)  
Manuel Semino

**Redaktionsassistent**  
Christine Rothmeier  
Dorothea von Pronay

**Joker Shop**  
Petra Laubenberger

**Vertrieb**  
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

**Aktuelle Auflage (II/95)**  
Verbreitung: 88.712



**Erscheinungsweise**  
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

**Abonnement**  
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-  
Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

**Manuskripte**  
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

**Urheberrecht**  
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

**Verlag und Redaktion**  
Joker Verlag  
Inh. Michael Labiner  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn  
Tel. Verlag: 089/463700  
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822  
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr  
Telefax: 089/4604977

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

## Amiga

All Terrain Racing /dt	46,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
<b>Baldies /dt • V.mö.</b>	
<b>Bling! /dt</b>	<b>76,95</b>
BombMania /dt	V.mö.
Bump 'n' Burn /dt	53,95
<b>Bundesliga Manager Hattrick /dt</b>	<b>74,95</b>
<b>Bundesliga Manager Hattrick</b>	
<b>Supporter /dt</b>	<b>49,95</b>
Campaign 2 /dt	39,95
Cannon Fodder 2 /dt	62,95
Christoph Kolumbus /dt	74,95
Civilization /dt	74,95
<b>Colonization /dt</b>	<b>73,95</b>
Classic Adventure Collection /dt	54,95
Darkmere /dt	56,95
<b>Das Schwarze Auge /dt</b>	<b>46,95</b>
<b>Dawn Patrol /dt</b>	<b>71,95</b>
Death or Glory /dt	79,95
Der Clou /dt	67,95
Der Clou! - Die Profi Disk /dt	44,95
Der Patruier /dt	46,95
<b>Der Reeder /dt (1.5 MB)</b>	<b>86,95</b>
<b>Die Siedler /dt</b>	<b>46,95</b>
Doppelpass /dt	79,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.
Elfmania /dt	46,95
<b>Erben der Erde /dt</b>	<b>58,95</b>
<b>FIFA Soccer /dt</b>	<b>46,95</b>
Flamingo Tours /dt	65,95
<b>Flight of the Amazon Queen /dt</b>	<b>68,95</b>
<b>Formula 1 World Champ. Edition /dt</b>	<b>55,95</b>
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
<b>Historyline 1914-1918 /dt</b>	<b>34,95</b>
<b>Hollywood Pictures /dt</b>	<b>66,95</b>
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95
<b>Jungle Strike /dt</b>	<b>46,95</b>
Kid Chaos /dt	49,95
King's Quest 6 /dt	59,95
<b>Lollypop /dt</b>	<b>65,95</b>
<b>Lords of the Realm /dt</b>	<b>59,95</b>
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95
<b>Mad News /dt</b>	<b>71,95</b>
<b>Oldtimer /dt</b>	<b>46,95</b>
PGA European Tour /dt	54,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
Pizza Connection /dt	79,95
Pole Position /dt	V.mö.
ranTrainer /dt	79,95
Robinson's Requiem /dt	53,95
<b>Sensible Golf /dt</b>	<b>51,95</b>
<b>Sensible World of Soccer /dt</b>	<b>62,95</b>
Shadow Fighter /dt	46,95
Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth)	71,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.
Sports Legacy /dt	V.mö.
<b>Super Skidmarks /dt</b>	<b>53,95</b>
<b>Super Street Fighter 2 Turbo /dt</b>	<b>62,95</b>
Syndicate	27,95
<b>Theme Park /dt</b>	<b>53,95</b>
Top Gear 2 /dt	46,95
<b>Tower Assault /dt</b>	<b>35,95</b>
Virocop /dt	46,95
<b>Whale's Voyage 2 /dt</b>	<b>65,95</b>
Zeppelin /dt	69,95

## MEGA - HITS

<b>Bundesliga M. Hattrick /dt</b>	<b>75,-</b>
<b>Colonization /dt</b>	<b>73,-</b>
<b>Der Reeder /dt</b>	<b>87,-</b>
<b>Fears /dt A1200 &amp; CD 32</b>	<b>69,-</b>
<b>Flight of the Amazon Queen /dt</b>	<b>69,-</b>
<b>Mad News /dt</b>	<b>72,-</b>
<b>Super Street Fighter 2 Turbo /dt</b>	<b>63,-</b>
<b>Whale's Voyage 2 /dt</b>	<b>66,-</b>

**1 MB-Erweiterung für Amiga 500** 49,95

**2. Laufwerk 3,5"** 99,95

### So

**können Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

**Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt**

0 28 71 / 86 31  
18 30 88  
18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware

## Amiga 1200

Aladdin /dt	62,95
<b>Alien Breed 3D /dt</b>	<b>V.mö.</b>
<b>Bling! /dt</b>	<b>82,95</b>
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Der Clou /dt	67,95
Doppelpass /dt	79,95
<b>Dungeon Master 2 /dt</b>	<b>V.mö.</b>
<b>Erben der Erde /dt</b>	<b>58,95</b>
<b>Fears /dt</b>	<b>69,95</b>
<b>First Encounters /dt</b>	<b>V.mö.</b>
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
<b>High Seas Trader /dt</b>	<b>52,95</b>
Jungle Strike /dt	55,95
Lemmings 3 /dt	55,95
Lion King /dt	62,95
<b>Oldtimer /dt</b>	<b>51,95</b>
PGA European Tour /dt	55,95
<b>Pinball Illusions /dt</b>	<b>55,95</b>
<b>Sim City 2000 /dt</b>	<b>69,95</b>
Super Stardust /dt	53,95
<b>Super Street Fighter 2 Turbo /dt</b>	<b>62,95</b>
Theme Park /dt	64,95
<b>Tower Assault /dt</b>	<b>35,95</b>
<b>Virocop /dt</b>	<b>53,95</b>

## CD 32

<b>Alien Breed 3D /dt</b>	<b>V.mö.</b>
All Terrain Racing /dt	46,95
Banshee /dt	53,95
Der Clou /dt	67,95
<b>Fears /dt</b>	<b>69,95</b>
<b>First Encounters /dt</b>	<b>V.mö.</b>
Gunship 2000 /dt	58,95
<b>Jungle Strike /dt</b>	<b>55,95</b>
Kingpin /dt	26,95
Lil' Devil /dt	53,95
<b>Pinball Illusions /dt</b>	<b>54,95</b>
Pratfall Gold /dt	58,95
<b>Roadkill</b>	<b>53,95</b>
Shadow Fighter /dt	53,95
<b>Super Skidmarks</b>	<b>53,95</b>
<b>Syndicate</b>	<b>61,95</b>
<b>Theme Park /dt</b>	<b>61,95</b>
Tower Assault /dt	53,95
Ultimate Body Blows /dt	53,95
<b>Whale's Voyage 2 /dt</b>	<b>65,95</b>

## Sonder-Angebote:

alle Amiga-Systeme:	35,95
A-Train /dt	21,95
<b>Alien Breed Special Edition</b>	<b>39,95</b>
<b>B-17 Flying Fortress /dt</b>	<b>39,95</b>
<b>Body Blows /dt</b>	<b>23,95</b>
<b>Campaign /dt</b>	<b>34,95</b>
<b>Desert Strike</b>	<b>26,95</b>
<b>Dogfight /dt</b>	<b>39,95</b>
<b>Dune 2</b>	<b>28,95</b>
<b>Elite Plus /dt</b>	<b>34,95</b>
<b>F-117A Nighthawk /dt</b>	<b>39,95</b>
<b>F-15 Strike Eagle 2 /dt</b>	<b>29,95</b>
<b>Fields of Glory /dt</b>	<b>39,95</b>
<b>Flashback /dt</b>	<b>29,95</b>
<b>Formula 1 Grand Prix /dt</b>	<b>39,95</b>
<b>Gunship 2000 /dt</b>	<b>39,95</b>
<b>Indiana Jones 3 /dt</b>	<b>36,95</b>
<b>Jurassic Park</b>	<b>27,95</b>
<b>Kingpin /dt</b>	<b>23,95</b>
<b>King's Quest 1 - 4 /dt</b>	<b>je 25,95</b>
<b>King's Quest 5 /dt</b>	<b>29,95</b>
<b>Leisure Suit Larry 1 - 3 /dt</b>	<b>je 25,95</b>
<b>Lothar Matthäus /dt</b>	<b>21,95</b>
<b>M1 Tank Platoon /dt</b>	<b>25,95</b>
<b>Pacific Islands /dt</b>	<b>34,95</b>
<b>Pirates! /dt</b>	<b>24,95</b>
<b>Police Quest 1 - 3 /dt</b>	<b>je 29,95</b>
<b>Project-X</b>	<b>23,95</b>
<b>Red Baron /dt</b>	<b>26,95</b>
<b>Secret of Monkey Island /dt</b>	<b>36,95</b>
<b>Sim Ant oder Earth /dt</b>	<b>je 35,95</b>
<b>Space Quest 1 - 4 /dt</b>	<b>je 29,95</b>
<b>Street Fighter 2 /dt</b>	<b>25,95</b>
<b>Team Yankee /dt</b>	<b>34,95</b>
<b>Tornado /dt</b>	<b>34,95</b>
<b>Wing Commander</b>	<b>28,95</b>



**Was für ein Fußballkrimi: Zur Halbzeit des Auswärtsmatches gegen Bummico schien Big Mike mit zwei Maschenfüllern schon alles klargemacht zu haben – und dann erzielte Stockbisler doch erst in der 83. Minute den Siegtreffer zum 3:4!**

# KICKER CUP



**DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL**

Tor Nummer drei war übrigens Schlimmel zuzuschreiben, und auch in bezug auf gelbe Karten zeigte unser Team eine imponierende Treffsicherheit: Celal, Regnet und Papa Joe köpften dem Schwarzen das Leder exakt an die gefürchtete Brusttasche – der arme Kerl liegt nunmehr mit Herzschrittmacher-Zerrüttung in der Klinik, während unser „Regenmacher“ sogar für die nächste Partie gesperrt wurde. Ja, an diesem hübschen Beispiel können wir wieder sehr schön die zerstörerischen Folgen brutaler Gewaltanwendung erkennen, denen arglose Mitspieler und sogar Zuschauer solcher emotionsgeladener Veranstaltungen oft hilflos ausgeliefert sind!

So, nach diesem als Sicherheitspolster für mitlesende Staatsanwälte eingebauten Erbauungssatz können wir uns jetzt aber hoffentlich unbesorgt um die wichtigen Dinge kümmern, als da wären: 75 Prozent Einsatz hatten Ihr uns verordnet, und dank einer kleinen Kreditrückzahlung stehen inzwischen nur noch 50.000 Schulden-Mark einem mit 60.000 Märkern gefüllten Portefeuille gegenüber. Der von einer knappen Mehrheit gewünschte Ponikwar-Verkauf scheiterte einmal mehr daran, daß niemand den armen Kerl haben wollte, und damit das nächste Heimspiel gegen die 2000 Softbären nicht auch noch scheitert, solltet Ihr Euch einmal mehr um unsere bereits klassischen sieben Fragen kümmern...

- 1) Mit wieviel Einsatz sollen wir den Weicheiern auf den Pelz rücken (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Willst Du einen neuen Kicker aus dem Transferpool angeln?
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein?
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 450.000 DM) oder abbezahlen?

Der Rest ist einfach, zumindest für Euch: Bloß noch alles auf eine Karte setzen (eine Postkarte nämlich) und dann an unser Grasbrunner Ball-Haus schicken. Wir hingegen müssen all die Phantastilliarden von eingehenden Postkarten auszählen, die streng demokratisch ermittelten Ergebnisse in unseren Kicker-Manager eingeben und die streng digital ermittelten Resultate des nächsten Spieltages im November-Heft veröffentlichen. Schlimmer noch, wir

müssen uns zwecks Verlosung unter allen Einsendern von folgenden Fan-Artikeln trennen:

1 x Chuck Rock 2  
3 x Joker-Jogger  
3 x Joker-Mousepad

Alle Gewinner des letzten Monats finden sich übrigens in der Ruhmeshalle, alle Postkarten mit passender Briefmarke und korrekter Anschrift finden wir in unserem Briefkasten, und die Adresse unseres Vereinsheims findet Ihr ein paar Millimeter tiefer – na, wie findet Ihr das?

Joker Verlag  
„Kicker Cup“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

## Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Holperstolper	Mit	13	153.500 DM
Bleiklump	Mit	29	395.500 DM

## Ergebnisse: 6. Spieltag

Bummico	–	FC JOKER	3:4
Maniac Menschen	–	Amiga James	6:1
Berlin East/West	–	Opafun	3:2
Battle Kumpan	–	Raschmehr	1:3
Softbär 2000	–	Wurm. Wolfsschreck	0:2
1. FC Blähbein	–	Un. Hofftschwer	0:3
Hammerfoot	–	Blue Beiß	4:1
Playpower	–	Bodo Tiltner	3:2
DSC Pleasurestoff	–	Might & Matschig	2:1
Austerwitz	–	Langohrer SK	2:0

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	10: 2	17: 5
2) Hammerfoot	10: 2	19: 9
3) Raschmehr	10: 2	16: 6
4) Wurm. Wolfsschreck	10: 2	15: 8
5) Blue Beiß	8: 4	14:12
6) Opafun	7: 5	15: 8
7) Un. Hofftschwer	7: 5	14: 7
8) Might & Matschig	7: 5	13:10
9) DSC Pleasurestoff	7: 5	10: 7
10) FC JOKER	7: 5	13:13
11) Bummico	6: 6	11:11
12) Langohrer SK	5: 7	6:10
13) Austerwitz	5: 7	8:13
14) Amiga James	5: 7	9:18
15) Playpower	4: 8	10:17
16) Softbär 2000	3: 9	9:15
17) 1. FC Blähbein	3: 9	8:15
18) Bodo Tiltner	2:10	8:13
19) Berlin East/West	2:10	9:17
20) Battle Kumpan	2:10	7:17

## Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	33	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	24	150.000
3) Schlimmel	Abw	24	45	390.000
4) Joker	Abw	–	8	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	32	190.000
6) Freckmann	Abw	–	10	60.000
7) Stockbisler	Mit	17	33	250.000
8) Panikwar	Mit	–	9	260.000
9) Regnet	Mit	18	g.	220.000
10) Celal	Mit	11	27	280.000
11) Magenauer	Mit	15	31	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	56	550.000
13) Dzierzynski	Ang	7	27	220.000
14) Stein	Ang	9	32	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	36	240.000

## Paarungen: 7. Spieltag

FC JOKER	–	Softbär 2000
Raschmehr	–	Berlin East/West
Amiga James	–	Bummico
Might & Matschig	–	Blue Beiß
Wurm. Wolfsschreck	–	Playpower
Bodo Tiltner	–	Austerwitz
Opafun	–	Hammerfoot
DSC Pleasurestoff	–	1. FC Blähbein
Un. Hofftschwer	–	Maniac Menschen
Langohrer SK	–	Battle Kumpan

## Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30
FC Joker				



# Kleinanzeigen

## Biete Hardware

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe CD32 + Tastatur + Joypad + 9 Spiele (z.B. Banshee, Disposable Hero, Tower Assault, Microcosm, Universe usw.). Preis VB. Tel.: 07423/7322 Christian verl.

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 2624/6435

Verk. Amiga 600 mit 40 MB Festplatte und 1 MB RAM Erweiterung, 2. Laufwerk, Philips Monitor mit 100 Watt Stereo Boxen, Joystick, Trackball, Mouse, Hardware für Analog-Joystick, Epson 24er LQ-570 Nadeldrucker, ca. 400 Leerdisketten, ca. 10 Orig.-Spiele, Literatur, ca. 35 Amiga Joker Werke und vieles mehr ...! Für VB 1600 Deutsche Märker! Tel.: 02426/1883, öfter versuchen.

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 2624/6435

CD32 + 10 Top-Games 550 DM, diverse AGA- und Non-AGA-Games wie Anstöß, Siedler, Simon, Syndicate etc. 09974/621, nach Heribert fragen ab 18.00 Uhr

A1200, 40 MB HD, Overdrive 420 MB, A1230/40+882 + 8 MB RAM GVP, A1084, 2. LW, int. LW, HD etc. 2500 DM, 850 MB HD, CD32 + 1084MBS 550 DM. Tel.: 09974/621, nach Heribert fragen.

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 2624/6435

Amiga 500 + 1 MB + 2. Laufwerk + Farbmonitor + Abdeckhaube und Joystick sowie 33 Originalspiele, z.B. Der Clou, FIFA, Ufo, Flamingo Tours. VB 950. Tel.: 07182/3340 Fr+Sa ab 21.00 Uhr

Verkaufe Drucker + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Amiga 1200, 40 MB Festplatte, Netzteil 4,5 Ampere, Original-Software: FP 600 DM. Stereo-Farb-Monitor FP 200 DM. Tel.: 0203/779615

Verkaufe Festplatte für Amiga. Tel.: 02624/6435

Verkaufe CD1200: Doublespeed-CD-

ROM mit Interface für A1200 über PCMCIA und CD32-Emulator. Tel.: 04525/3554 (Daniel)

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. CD32 mit 16 Spielen, 2 Pads und Maus für 700 DM unter 03636/701520, nur am Wochenende

Verkaufe TV-Modulator (Fernseheranschluß) für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe: A1200 + externe Overdrive-Festplatte 540 MB + Epson LX400 Drucker + 2 Externe LW. + Commodore 1084S Stereo RGB Monitor + A500 Plus inkl. 2 MB Chipmem/Kickstart Umschaltplatine (2.0 auf 1.3) + Star LC 20 Drucker + Zubehör. Tel.: 039408/5370 Mo-Do ab 16 Uhr. Preise (einzeln/komplett) nach VB.

Verkaufe Drucker + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A1200 m. 60 MB HD, 2. LW, 24-Nadel-Drucker Epson LQ 550, Studio pro, Oldtimer, Rüsselsheim, Theme Park, Colonization, Beckertext 2, Lemmings 3 (alles Originale), nur komplett für 2000 DM. 07308/42507 ab 17 Uhr

Verkaufe Drucker + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A1200, 120 MB HD, Monitor 1084S, 2. Laufw., 55 Originalspiele und ca. 180 Disks + Zubehör für 1500 DM. Tel.: 0212/56566

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500, 1 MB, 105 MB HDD, TV-Tuner, Floppy, Drucker, Joy., Mouse, Bücher + ca. 20 orig. Spiele, nur zusammen 444,- DM + NN. D. Bauer, Fontane, 49, 17192 Waren

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A500, 2,3 MB, Monitor 1084S, 20 MB-HD, Drucker, ca. 300 Disks, 2. LW, 12 Originalsp., Logitech-Mouse, zus. DM 980,- zu verk. Tel.: 0340/8502664

Verkaufe PC Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Verk. A1200 4 MB RAM, 80 MB Festpl. Overdrive CD-ROM, SW-Drucker, viele Spiele wie Billig., Siedler, Mr. Nutz, Gunship, Rüsselsheim, VB 1350 DM. Tel.: 03581/740485

Verkaufe Festplatte für Amiga. Tel.: 02624/6435

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2 Laufwerke, Maus, Joysticks, Handbücher, Turbokarte mit 2 MB Fast-RAM, Anschlußkabel für TV. Einzeln oder zusammen. Tel.: 06024/80269

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Für Einsteiger! Biete A500 + 1 MB + TV-Modulator + Maus, Joystick, Fachbücher und 4 Originalspiele für nur 350 DM! Alles 100% ok. Tel.: 03372/2198

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verkaufe A500 m. 2,3 MB, 2. LW, GVP-A500 HD OV 8 MB Serie II mit Quantum SCSI II 170 MB, Supra Turbo 28 MHz extern RGB Kabel und Zubehör für 899,-. 02641/35564

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verk. A500 mit Philips Mon. (Farbe) + 1 Joystick, 2 Mäuse, Software, Leerdisk, Handbü., 2 Boxen, AJ für 650,-. Unabhängig davon biete ich A-Originalspiele! Tel.: 030/6740766

Verkaufe Monitor 1085S! Tel.: 02624/6435

Verkaufe A500 mit 1 MB, Pad, Maus, ext. Laufwerk, TV-Modulator, Originale: BMH, Indy 4, Mr. Nutz usw. Preis: 600 DM. Tel.: 036082/4030090

Verkaufe Monitor 1084S! Tel.: 02624/6435

Biete A1200, 120 MB HD, 1230-3 Turbo Board, 50 MHz, ca. 60 Originalspiele, Biing, Ufo, Sim City, Subwar u.a. für 2000 DM. Tel.: 03691/893967

Verkaufe TV-Modulator (Fernseheranschluß) für Amiga! Tel.: 02624/6435

Amiga 1200 HD, Amiga CD32, Drucker, 23 Spiele (Originale, z.B. Pinball Illusions), viel Zubehör, zus. 1000 DM. Tel.: Rostock 120 22 97

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A1200 HD 40, 2. LW, 1048S, Star LC-20 SW-Drucker, Seikosha GP 700 A Color-Drucker, 5 Orig.-Games, Textverarb., 2 Jhr. alt. Tel./Fax 036845/50335

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A500, Monitor 1084S, 520-MB Festplatte, 1 MB RAM, 4 MB M-Tec Turboboard und ein ABC 24-Nadeldrucker von Citizen inklusive Druckerpapier mit 3 Originalspielen: Monkey Island, Anstöß, Maniac Mansion und einem Computertisch und Zubehör wie zum Beispiel: Bücher, Schreibprogramm usw. VB: 2200. Tel.: 0221/748208

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A1200 2 MB; HD 420 MB, ext. LW, 2 Mäuse, Monitor + 2 Spiele für 1000 DM VB. Angebote an: Stefan Lichtner, Dekan-Schmid-Str. 2, 89264 Weissenhorn

Verkaufe Amiga 32 Bit mit 3 Spielen (Microcosm, Bump n Burn und Diggers/Oscar) 2 Monate alt für 350,- DM. Bei Wunsch auch Musik-CDs. Tel.: 0741/43318 ab 19.00 Uhr

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A1200 + Zubehör. Top Zustand! Tel.: 07541/4981 (Jens)

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 1 MB + ca. 50 Spiele, 2 Disk-Boxen, 2 Joysticks + Mouse + 1084S-Farbmonitor für DM 650,-. Tel.: 02131/603500

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 02624/6435

Letzte Chance: A500 (2 J.) mit mit 2,3 MB RAM, 1084S-Monit. + Maus, 2 Joysticks, 3 Orig.: DSA, EoB 2, BMH, insges. 3750 DM. 45478 Mülheim, Tel.: 0208/56164 (Henning)

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verk. CD32 mit 7 Spielen (UFO, GS 2000, Pirates Gold, Lital Divil, Elite 2) + 2 weitere CDs für VB 400 DM. Tel.: 0355/31531

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

CD32: Sensible Soccer, Nick Faldo Golf je 40 DM, DA., oder Tausch gegen Der Clou, Skeleton Crew, Soccer Kid oder Lital Divil (DA). Tel.: 05362/65698





**Solaris:** Betriebssystem mit grafischer Benutzeroberfläche für Sun-Workstations, das in der Version 2.0 auch auf PCs lauffähig ist.

**Solarzelle:** Halbleiterelement, das Licht in elektrische Energie umwandeln kann – wird gerne zum Betrieb von Elektronik-Kleingeräten verwendet, aber auch Lichtschranken bauen auf dieser Technik auf.

**Sonderzeichen:** Darunter versteht man Satzzeichen wie Punkt und Komma, aber auch landesspezifische Buchstaben. Im Deutschen wären da etwa die Umlaute oder das scharfe S zu nennen.

**Sony:** Bislang kannte man den japanischen Elektronik-Giganten (der nächstes Jahr übrigens seinen 50sten Geburtstag feiert) vorwiegend als Erfinder des Walkmans oder Hersteller von Fernsehern und CD-Playern – dank der Playstation kennt man ihn jetzt auch als Konsolen-Produzent, und mit Psygnosis hat sich Sony kürzlich sogar ein eigenes Softwarehaus zugelegt!

**Sortieren:** Ein Begriff, dessen umgangssprachliche Bedeutung man sicherlich nicht weiter erläutern muß. Doch auch im Bereich der Datenverarbeitung wird nach verschiedensten Kriterien sortiert – en gros und en detail. Vor allem Datenbanken frönen einleuchtenderweise dieser Tätigkeit.

**Soundblaster:** Eine Zusatz-Steckkarte für PCs, die für musikalische Unterhaltung sorgt. Der SB hat sich als der DOSen-Soundstandard über-

haupt etabliert, mit dem in Sachen Verbreitung wie auch bezüglich der Softwareunterstützung allenfalls noch das edlere General Midi konkurrieren kann.

**Sourcecode:** auch als „Quellcode“ bekannt – gemeint ist damit das eigentliche Programm einer Software, und zwar in Abgrenzung zu Sound- oder Grafikdaten.

**SPACE:** Bei „Star Trek“ der Ort, zu dem man hingeht, wenn vorher noch nie jemand dorthin gegangen ist; auf dem Keyboard die lange Taste am unteren Rand, mit der man zwischen den Wörtern ein Loch zaubern kann.

**Space Invaders:** Na, wer kennt das noch aus eigener Anschauung? Alle, die jetzt „Hier!“ gerufen haben, dürfen schon mal bei Nobbi vorbeiklopfen, um ihren Rentenantrag abzuholen, dem Rest sei verraten, daß es sich hier um einen legendären Arcade-Automaten aus der Digi-Steinzeit handelt, bei dem man von oben nach unten vorrückende Raumschiffe abzuschießen hatte.

**Spalte:** Lange haben wir überlegt, ob man uns diesen Begriff nicht als pornographieverdächtig auslegen könnte, doch schließlich ermannten wir uns, das Risiko zu wagen. Wir haben es hier in Wahrheit nämlich mit zusammenhängenden, senkrecht verlaufenden Textblöcken zu tun, mit denen Zeitungen, Zeitschriften und manchmal auch Bücher (man denke etwa an Lexika) ihre Seiten aufteilen, um das Lesen bequemer zu machen.

Das Computer-ABC ist beispielsweise vierspaltig – wer hätte das erraten?

**Speicher:** Grundsätzlich unterscheidet man zwischen Arbeitsspeicher und Permanent-speicher. Zur ersten Sorte gehört das allseits bekannte RAM, welches nur so lange funktioniert, wie es unter Strom steht; bleibt der Saft weg, sind auch die Daten futsch. Dafür arbeiten RAM-Speicher allerdings auch besonders schnell! Man findet die fixen Archive als (Steck-) Module auf der Platine, als Bestandteil von Hardware-Erweiterungen oder im Prozessor selber als Cache-Puffer. Zweitens wäre die „permanente“ Fraktion zu nennen, deren bekannteste Vertreter wohl Diskette und Festplatte sind. Diesen auf magnetischer Basis arbeitenden Dauerspeichern ist in den letzten Jahren mit der CD eine leistungsfähige, optisch orientierte Konkurrenz erwachsen – die aus Herstellersicht zudem den Vorteil aufweist, daß sie nicht so ohne weiteres kopierbar ist. Schließlich wären noch die verschiedenen Versionen der fest verdrahteten Speicher zu nennen (ROM, EPROM usw.), in denen je nach Rechner-typ das Betriebssystem oder zumindest einige grundlegende (Boot-) Routinen verewigt sind. Auch Videospiel-Module arbeiten übrigens gern mit ROMs.

**Speicheradresse:** spielte in der bisherigen Praxis insbesondere bei PCs eine auffällige Rolle, da es hier häufig darauf ankam, Treibersoftware an bestimmte optimale Stellen des Arbeitsspeichers zu laden, um widerspenstige Spiele zum Laufen zu bewegen. Dieses Problem wird aber mit dem neuen „Windows 95“ voraussichtlich der Vergangenheit angehören – dann kann auch die DOSe, was der Amiga schon seit Ewigkeiten kann, nämlich das vorhandene Memory selbstständig so zuteilen, wie das Game es eben haben will.

Darüber hinaus gibt es auch feste „Anschriften“, in denen z.B. für bestimmte Chips gedachte Anweisungen abgelegt werden (insbesondere im Bereich der Grafikdarstellung); diese Adressen lassen sich vom Otto Normal-User nicht verändern.

**Speichererweiterung:** Tja, das sollte Euch eigentlich kein unbekanntes Wort sein, denn selbst die von Haus aus mit 2 MB RAM ausgestatteten 1200er können für diverse Anwendungen und sogar für manche Spiele durchaus noch so was gebrauchen.

**Speicherkapazität:** die in KB oder MB gemessene Menge an Bytes, die in einen bestimmten Speicher hineinpaßt. Amiga-Laufwerke vertragen in der Regel Disketten mit einer Kapazität von 720 KB, PC-Floppies kommen mit der doppelten Datenmenge zurecht, die gebräuchlichsten Festplatten liegen (je nach Compi) heutzutage bei etwa 80 MB bis 1 Gigabyte, während eine CD gut 650 MB aufnehmen kann. Im Bereich der RAMse reicht der Platz von standardmäßigen 2 MB am Amiga bis zu ca. 8 bis 16 MB am PC.

**Speichermanager:** Hier handelt es sich um DOSen-Soft, die dank „Windows 95“ wahrscheinlich kurz vor dem Aussterben steht, denn da das bisher verbreitetste (und spieľfreundlichste) PC-Betriebssystem MS-DOS aus historischen Gründen eigentlich nur 1 MB verwalten kann, muß man das zusätzlich vorhandene Memory über diverse softwaremäßige Tricks zugänglich machen. Mit den 95 Fenstern aber soll nunmehr alles anders werden.

**Speichern:** Vermutlich die wichtigste Tätigkeit beim Computern, denn wer seine Texte, Spielstände oder sonstigen Arbeitsergebnisse nicht auf Diskette bzw. Harddisk bannt, der darf beim nächsten Mal wieder von vorn anfangen...



# RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



**O  
K  
T  
O  
B  
E  
R**



## FERNSEHEN

Am 1. Oktober sind auf **Premiere** die Saurier los, wenn um 20.15 Uhr der „Jurassic Park“ für 126 spannende Minuten seine Pforten öffnet. Neben der dramatischen Story, die Steven Spielberg nach dem Roman von Michael Crichton inszenierte, verursacht die Tricktechnik von Stan Winston wohlige Schauer – nicht zu vergessen, daß die Echten größtenteils am Computer (allerdings SG-Workstations, keine Amigas) entstanden! Wer mag, kann zudem Vergleiche mit dem gleichnamigen Game anstellen.

In den neuen Folgen von „Neues... der Anwenderkurs“ auf **3Sat** kommen **samstags** um 10.30 Uhr sowohl Einsteiger als auch Profis auf ihre Kosten; diesen Monat steht Microsofts neues Betriebssystem „Windows 95“ auf dem Programm. Für Schadenfreude sorgt dabei wieder Christian Spannig, wenn er als „blutiger Laie“ seinen Kollegen Michael Kloss mit dummen Fragen nervt.



## STÄNDIGE FERNSEH- SERIEN

Kunterbunt geht es beim „Computer-Treff“ auf **B3** am 8. Oktober um 13.30 Uhr zu, denn das Thema heißt diesmal Computergrafik. Wiederholt wird am 10. Oktober um 13.15 Uhr; und am 12. Okto-

ber um 23.30 Uhr läuft die Sendung auch in der „Freak Time“ des **ORB**.

Live von der IAA meldet sich „Neues... die Computershow“ am 16. Oktober um 19.30 Uhr auf **3Sat** mit Multimedia-Neuheiten.

„Virtuelle Studios – Digitales Fernsehen“ erforscht am 22. Oktober um 10.15 Uhr der „Computerclub“ auf **WDR**. Berichtet wird aus dem real existierenden Institut für Rundfunktechnik von **ARD** und **ZDF** in München.

Den aktuellen Computertip gibt Günter Alt am 26. Oktober um 21 Uhr im **ZDF**-Wirtschaftsmagazin „WISO“ – anschließend landet er zusammen mit den anderen Tips auf der „WISO“-Monatsdiskette.

## RUNDFUNK

Am 5. Oktober um 20.05 Uhr entführt uns **Bayern 2** mit „Virtuella“, einer weiteren Folge der SF-Krimiserie „Der letzte Detektiv“, ins Jahr 2014: nach Babylon, Vereinigte Staaten von Europa.

Privatdetektiv Selb soll Einbrüche ins werkseigene Rechnersystem aufklären – leider versteht er von Computern genauso wenig wie sein Hauskater! Zu hören ist „Selbs Justiz“ am 14. und 21. Oktober um 11.05 Uhr auf **WDR Radio 5**.

Können Computer in der Schule verkrustete Strukturen aufbrechen oder schädigen sie das Sozialverhalten? „Schule im Cyberspace“ berichtet in der Reihe „Forum der Wis-

senschaft“ am 19. Oktober um 19.30 Uhr auf **Bayern 2** vom Stand der Diskussion.

1938 löste Orson Welles mit seinem SF-Hörspiel „The War of the Worlds“ (das eine Invasion vom Mars vorgaukelte) eine Panik unter den US-Radiuhörern aus. Mit kritischen Anmerkungen versehene Ausschnitte daraus sendet **WDR Radio 3** am 24. Oktober um 21 Uhr.

## STÄNDIGE RUNDFUNK- SERIEN

Das hr-Computermagazin „Chippie“ verstrickt sich am 7. Oktober um 15 Uhr im „Internet“.

Ebenfalls am 7. Oktober meldet sich Andreas Vohwinkel um 10.15 Uhr unter dem Stichwort „Telejet SaferFax“ aus seiner „ComputerCorner“ auf **Ruhrwelle Bochum**. Am 16. Oktober kommt die Sendung zur gleichen Zeit live von der „Systems“ in München.

Am 9. Oktober gibt es bei **Radio Europe** ab 17 Uhr „Bit für Bit“ Informationen für Computer-Freaks.

**Radio Flensburg** macht am 21. Oktober ab 18 Uhr „Online On Air“ Musik mit dem Computer.

Zwei Stunden frische „Chips

und Bits“ gibt es am 30. Oktober um 20 Uhr auf **Radio B Zwei**.

**Montags** um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio fin** die Anwender-Trickkiste.

Auch immer **montags**, allerdings um 17 Uhr, schickt **Radio Hamburg** „Chipsfrisch“ die Bits über den Äther.

Ebenfalls **montags** trifft man sich um 17.40 Uhr bei **Radio Mainwelle** in der „Computer-Ecke“.

Auch am **Montag**, aber nur zweimal monatlich, serviert das Magazin „Fatal Digital“ im Jugendprogramm „Zündfunk“ frischen Digi-Zündstoff – um 16.30 Uhr auf **Bayern 2**.

Die neuesten „Spiele-Hits des Nordens“ stellt „Club Online“ am letzten **Mittwoch** des Monats um 19 Uhr auf **NDR 2** vor.

Der „Point – Computerspiel-Tip“ geht **donnerstags** ab 18 Uhr an die Hörer von **SDR 3**.

Guter Rat ist nicht teuer, wenn man ihn **samstags** ab 10.45 Uhr im „Ratgeber: Computer“ auf **WDR 5** hört.

„Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bringt **samstags** ab 16.30 Uhr ein Computer-Special.

(Barbara Grohmann)

## COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

<b>ARD/ZDF</b>	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
<b>N 3</b>	Tafeln 667 - 672	Computernews
<b>B 3</b>	Tafel 382	Computertreff
<b>WDR</b>	Tafeln ab 630 Tafel 631 Tafel 632 Tafel 395	Computer & Kommunikation Infos News Computerdub
<b>ORB/MDR</b>	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
<b>3Sat</b>	Tafel 615	Computercorner
<b>Sat 1</b>	Tafeln 511 - 513	Computer
<b>Viva</b>	Tafeln 500 - 503 Tafeln 510 - 513	Computerinformationen Games
<b>Pro 7</b>	Tafeln 190/191	Computernews



# STROMMALUSIFALL

## GURPS

So steht GURPS schon mal für „Generic Universal Role Playing System“, womit gemeint ist, daß man diesen jüngst ins Deutsche übersetzten Geniestreich des Abenteuer-Opas Steve Jackson prinzipiell auch mit anderen Titeln bereits existierender Rollenspiel-Systeme vermauscheln kann – weil er in seinen Grundregeln bewußt relativ einfach gehalten ist, den Umgang mit Schwertern ebenso wenig scheut wie den mit Schrotflinten oder Stunnern und schließlich noch einige wohldurchdachte Hinweise für Wanderer zwischen den Welten zu bieten hat. Trotzdem möchten wir an dieser Stelle mal loswerden, daß uns all die universellen Mix-Systeme letzten Endes nicht recht überzeugen: Bier bleibt Bier, und Schnaps ist Schnaps; Schnier oder Baps müssen unter dem Strich immer faule Kompromisse bleiben...

Aber die Misch-Möglichkeiten sind ja auch bloß eine Dreingabe, denn GURPS ist auch für sich allein genommen eine

gute Sache – nicht zuletzt wegen seines sehr reizvollen Personal-Editors. Hier muß nämlich eine gewisse Menge an Punkten auf grundsätzliche Attribute wie Stärke oder Intelligenz verteilt werden, während sich gleichzeitig „Vorteile“ (z.B. Sprachbegabung bzw. Psi-Resistenz) und „Nachteile“ (etwa Alkoholismus oder Lusternheit) in etwa die Waage halten sollten. Auch mit dem hiesigen Kampfsystem kommt man bald prima zurecht, selbst wenn dessen stark taktische Orientierung auf den ersten Blick ein wenig kompliziert anmuten mag. Aber indem das Regelwerk massiv mit Beispielen arbeitet, gehen dem Spieler die diversen Berechnungen, Boni und Mali doch recht flott in Fleisch und Blut über. Trotz einiger guter Ideen bleiben die Regeln zu Magie und übersinnlichen Fähigkeiten allerdings eher allgemein und etwas unscharf, doch das liegt wohl in der Natur der Sache, wenn die von Spielwelt zu Spielwelt so unterschiedlich ausgelegten Fachgebiete systemübergreifend berücksichtigt werden sollen: Mal kann jeder zaubern, mal nur ausge-

wählte Charaktere, und dann wieder hat man es (etwa bei SF-Backgrounds) mit völlig nichtmagischen Geschichten zu tun, in denen allenfalls jemand im Gedankenlesen bewandert sein mag.

Tja, und wer das alles einfach mal unverbindlich ausprobieren möchte, der kann sich hier auch die aufwendigen Vorbereitungen für einen kompletten Spieleabend sparen und auf die Schnelle zu einem nett gemachten Solo-Abenteuer greifen. Soweit Ihr also nach einem flexibel einsetzbaren System sucht, solltet Ihr dieses 300seitige Paperback auf alle Fälle in die engere Wahl ziehen.

Wer unsere beiden aktuellen Testkandidaten wegen ihrer Namen als Nachwehen zum feuchtföhlichen Bierspiel-Besäufnis der letzten Ausgabe deutet, irrt gewaltig: GURPS und ERPS sind keine ekligen Rülpslaute, sondern Kürzel für ganz tolle Rolli-Systeme!

## GURPS

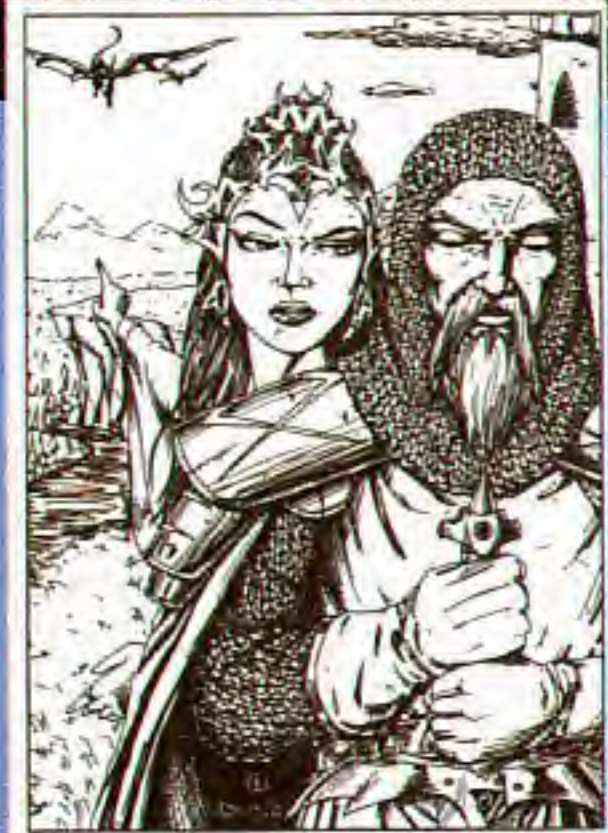
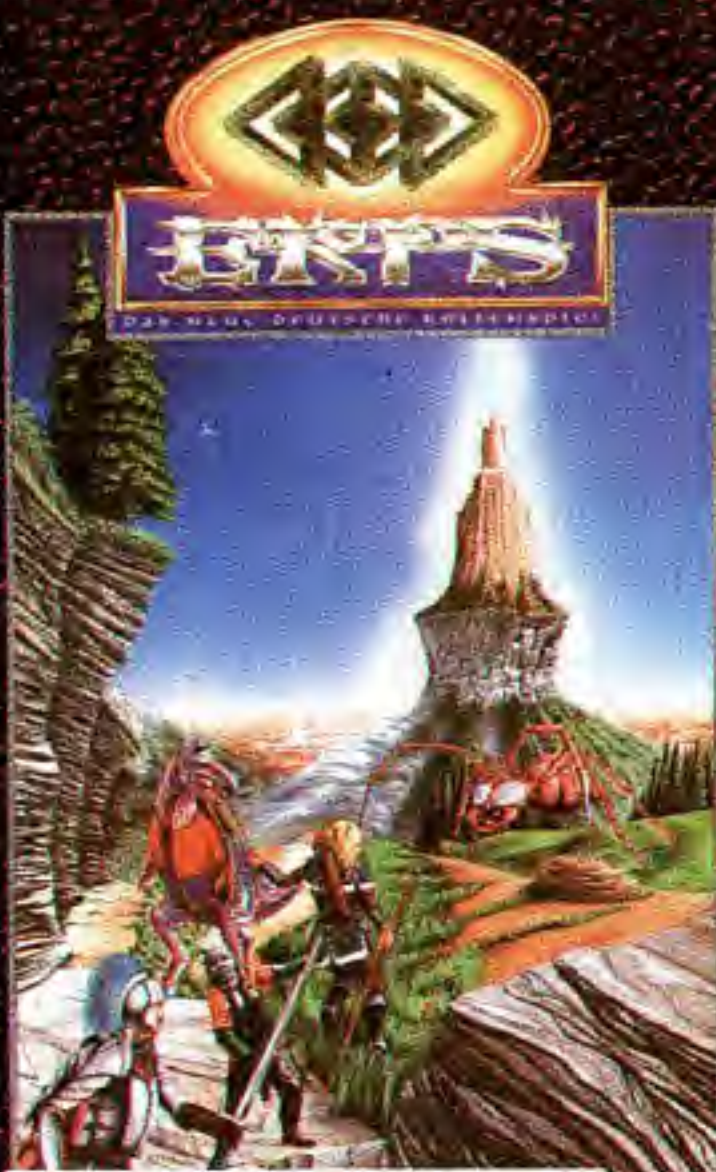
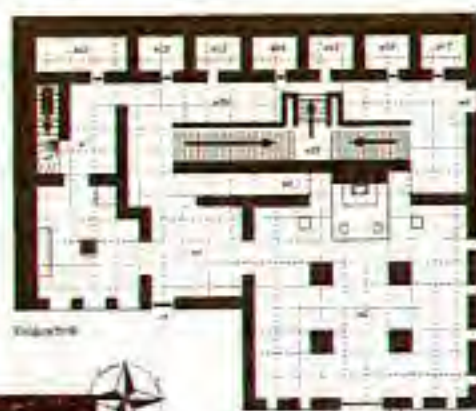
Universelles Rollenspielsystem





## ERPS

ERPS



Ganz aus deutschen Landen stammt dieses brandneue Rollenspiel, das die wahre Bedeutung seines seltsamen Titels partout geheimhält – da als Autor Ernst-Joachim Preussler firmiert, gehen wir einfach mal freihändig davon aus, daß „Ernstis Role Playing System“ des Rätsels Lösung ist. Wie auch immer, der ERPSenzähler kommt jedenfalls auf gut 200 Seiten eines

fest gebundenen und professionell verarbeiteten Edelpapierbandes, dessen Inhalt sich vornehmlich an erfahrene Könnner richtet.

Zumindest sollte man sich vor dem Kauf darüber im klaren sein, daß hier Tabellen, Prioritäten, Fertigungsnetze und modifizierte Lernpunktwürfe zuhauf auf den Fantasy-Helden warten. Wer sich also nicht zur erzählenden Schule rechnet, der ist schon mal ein vielversprechender Kandidat für den ERPS-Fanclub, zumal nach dem ganzen Formelkram (im Gegensatz zu GURPS) eine recht interessante und detaillierte Hintergrundwelt beschrieben wird, die in späteren Publikationen noch weiter ausgeführt werden soll. Einstweilen ist aber nur der Abenteuer-Kontinent Doria bekannt, dessen abwechslungsreiche Landschaft in viele kleinere Reiche mit ganz unterschiedlicher Kultur und Regierungsform zerfällt.

Interessant wäre noch die Zauberei, die in Doria insgesamt keine übermäßig große Rolle spielt und auch im Regelwerk etwas anders als gewohnt gehandhabt wird. Der geneigte Held darf nämlich im Prinzip seine eigenen Spells entwickeln (indem er seinem Dungeon Master haarklein erzählt, was die Sache bewirken soll) und durch ständige Übung immer besser mit ihnen umgehen lernen. Wozu dann allerdings in den Anhängen auf über 20 Seiten vorgefertigte Sprüche abgedruckt sind, will nicht recht einleuchten; wäre es dabei nur um ein paar Beispiele gegangen, hätten schließlich auch ein oder zwei Seiten gereicht! Viel sinniger erschien uns dagegen das umfangreiche Instant-Spielmodul für drei bis sechs Helden mit niedriger Erfahrungsstufe, und auch die zusätzlich an-

gedachten Szenarien geben sicherlich manch packende Geschichte her.

## WIGS?

Ja, wir können auch abkürzen! WIGS? steht nämlich für „Wollt Ihr Gratis Spielen?“ und ist als dezenter Hinweis auf die traditionelle Verlosung unserer Redaktionsexemplare gedacht. Wer dabei sein möchte, der beantworte uns per Postkarte zumindest eine der folgenden Fragen: Für welche anderen bekannten Spiele zeichnet GURPSer Steve Jackson noch verantwortlich? Welche anderen Rollenspiele mit „RPS“-Abkürzungen gibt es noch? Netterweise begnügen wir uns jeweils mit einer Nennung, während es letztes Mal um Ulrich Kiesow und/oder einen Bierdeckel samt Ausweis-Kopie ging. Falls Ihr mitgegangen seid, dürft Ihr jetzt mal in der Ruhmeshalle nachblättern, ob's gutgegangen ist... (jn)

**Joker Verlag**  
**„Stromausfall“**  
**Bretonischer Ring 2**  
**D-85630 Grasbrunn**

## GURPS

**Spielmaterial:** 69%  
**Spielregeln:** 78%  
**Spielreiz:** 74%  
**Schwierigkeit:** Für Geübte  
**Besonderes:** Für 10,- DM mehr gibt es ein Hardcover-GURPS, das mit Jackson-Autogramm geliefert wird!  
**Preis:** ca. 55,- DM  
**Bezug:** Pegasus Spiele  
 Dieselstr. 1  
 61169 Friedberg

## ERPS

**Spielmaterial:** 84%  
**Spielregeln:** 69%  
**Spielreiz:** 72%  
**Schwierigkeit:** Für Könnner  
**Besonderes:** Auch ERPS erhebt den Anspruch, mit anderen Systemen kompatibel zu sein – aber weit ist es damit nicht her.  
**Preis:** ca. 39,- DM  
**Bezug:** Ulrich Roos Spielwaren  
 Webergasse 2  
 65719 Hofheim



# COIN OP



**Gedicht gefällig? Nein?! Trotzdem: Der Sommer flieht mit schnellem Schritt, doch nimmt er nicht das Coin Op mit – denn grad im Herbst bei Regenflocken, tut man gern unter trockenen Arkaden zocken!**



Auch wenn wir in den Einleitungen schon stimmiger und vor allem grammatikalisch richtiger gedichtet haben, ist dieser neue Taito-Automat doch ein Gedicht – vor allem für die vielen Fans der niedlichen Hüpf-Klassiker vom Schlage eines „Bubble Bobble“. Ab sofort steht nämlich eine Fortsetzung der putzigen



Saga in den Spielhallen: Die Knuddelmonster Bubble und Bobble sind samt ihren Freunden in einem gefährlichen Phantasieland gefangen; erst nach Pulverisierung aller Feinde öffnet sich der Ausgang in die reale Welt. Dazu fangen die Helden ihre Gegner mal wieder mit Hilfe von Seifenblasen ein und hüpfen ihnen

## BUBBLE SYMPHONY

dann herzlich auf eingeseifte Haupt. Bei der Figurenwahl sollte der Spieler allerdings sehr genau auf die jeweiligen Eigenschaften achten, denn während Bobble sich z.B. sehr fix bewegen kann, beherrscht sein Freund Coron das Blasen-Blasen schneller als drei Blitze. Fazit: Die niedlichsten Helden der Arcade-Geschichte, Bonbon-Grafiken, herzallerliebste Animationen, witzige Sounds und ein ausgetüfteltes Gamedesign machen die

neuen alten Plattformen zum reinen Vergnügen!



## THE KING OF FIGHTERS '95



Jetzt ziehen wir härtere Bandagen an, denn hier treffen sich die besten Kämpfer aus diversen SNK-Hits (wie z.B. „Art of Fighting“ oder „Fatal Fury“), um sich gegenseitig die Pixelköpfe einzuschlagen. Jedes der aus aller Herren Länder eingetrudelten Männlein und Weiblein verfügt neben den Standard-Kicks natürlich über individuelle Special-Moves, wobei das Besondere daran ist, daß jeder Spieler hier mit drei Figuren antritt, die als Team agieren – wenn auch immer schön der Reihe nach. Trotzdem, so sind immerhin über 2.000 verschiedene Kombinationen möglich! Und sauber animierte Charaktere, abwechslungsreiche Back-



grounds, solider Sound und ein rundum (kampf-) starkes Gameplay sind für Kenner der Neo Geo-Prügeleien rund um Ryo und Co. ja ohnehin Ehrensache.

## BATMAN FOREVER



Abschließend folgen noch zwei Empfehlungen für Freunde der silbernen Kugel, wobei der berühmte Flattermann im Fledermauskostüm hier jenen Ehrenplatz einnimmt, der ihm in der wenig originellen Filmvorlage versagt blieb. Sega ließ sich bei der Verflipperung des

Movies mit Val Kilmer, Jim Carrey und Thommy Lee Jones nämlich nicht lumpen und hat halb Gotham auf dem Spielfeld untergebracht – samt sinnvoll integrierter Bathöhle und Batwing, der längsten Rampe in der Flipper-Historie und einem stilecht gestylten

Kugelabschuß. Kurzum, eine poppig-bunt leuchtende Mausfalle, die durch viele Gimmicks und überzeugendes Design besticht.





## BAYWATCH

Neben dem kassenträchtigen Film des Jahres versilberte Sega kürzlich auch die angeblich meistgesehene TV-Serie aller Zeiten. Fans von SAT 1 bzw. David Hasselhoff dürfen sich über die Originalstimme des Teenie-Idols freuen, Freunde üppiger Proportionen auf das Konterfei von Pamela Anderson im Badeanzug. Und wer schließlich beim eigentlichen Flipper das Besondere sucht, wird ebenfalls fündig: Auf dem Tableau wartet ein Wachturm, im Soundchip heulende Sirenen und am Score-Display ein Extra-Videospiel, bei dem man allen Ernstes seine Qualitäten im Schanzenspringen testen kann! Doch auch die neuen, rundum geschlossenen „Leiterbahnen“ (sie ermöglichen kräftigere Schüsse) und eine innovative Kugelarretierung für besonders spektakuläre Multibälle dürften so manchen Rettungsschwimmer aus dem Strandkorb reißen!

(Manuel Semino)



# HOL DIR DEN



## INS REGAL

Die 50 stärksten Games, treffsicher und unterhaltsam getestet

SYBEX

Die 50 stärksten Games, treffsicher und unterhaltsam getestet

SYBEX

**STATT 39,80 DM  
JETZT NUR NOCH  
19,80 DM!**

**ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION  
MIT EINEM HANDSIGNIERTEN  
VORWORT VON MICHAEL**

**SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:**

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

### Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.



# SECHS JAHRE AMIGA JOKER

## DIE PARTY STEIGT AM 27. OKTOBER

Sex ist toll, und sechs Jahre sind auch nicht zu verachten. Aber noch beachtlicher wird unsere **JUBILÄUMS-AUSGABE**, denn hier findet Ihr die aktuellsten Tests, die informativsten Previews, die interessantesten Specials, die preisträchtigsten Wettbewerbe und die exaktesten Lösungshilfen weit und breit – sowie nur im nächsten Heft als Geburtstagsüberraschung **DUNGEON BLASTER V – DIE RACHE DES STAATSANWALTS!**

Doch sollt Ihr ja im November nicht bloß mit diesem Live-Rollenspiel zum Mitmachen Euren Spaß haben, weshalb wir Euch bleistiftsweise Tests zu weiteren Dungeon-Hämmern ankündigen können: **ALIEN BREED 3D** und **CITADELL** sind im Anmarsch! Mit **PRIMAL RAGE** kommen auch noch schlagkräftige Monster auf Euch zu, und mit **STREET FIGHTER II TURBO** mehr oder weniger menschliche Raufbolde. Astronauten dürfen sich auf **STAR CRUSADER** freuen, Lemming-Fans auf **WORMS** und alte Siedler auf die neuen **BALDIES**. Fehlen noch die Abenteurer, und für die haben wir bereits **SPERIS LEGACY** vorgemerkt.

Merkt Ihr Euch also bitte den 27. Oktober vor, zumal das Geburtstagsheft auch eine **KOMPLETTLÖSUNG ZU DUNGEON MASTER II**, einen multimedialen **AMIGA CD-JOKER** sowie das Hardware-Highlight **DER NEUE AMIGA-MONITOR VON ESCOM** beinhalten wird. Das alles und mehr gibt's in vier Wochen am Kiosk, während Abonnenten bereits etwas eher die Korken knallen lassen dürfen – schon weil sie auch Geld gespart und eine Top-Prämie geschenkt bekommen haben!



### BEZUGSQUELLEN

<b>Bachler Computersoftware</b> Blücherstraße 24 Postfach 1113 46397 Bocholt Tel.: 02871/183088	<b>Joysoft</b> Aachener Str. 1004 50858 Köln Tel.: 0221/9486100
<b>Bomico</b> Am Südpark 12 65451 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	<b>Kingsoft</b> Grüner Weg 29 52070 Aachen Tel.: 0241/152051
<b>Cosmos</b> Kunkelstr. 125 41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/92740	<b>Rushware</b> Bruchweg 128-132 41564 Kaarst Tel.: 02131/6070
<b>GTI</b> Zimmersmühlenweg 73 61440 Oberursel Tel.: 06171/85934	<b>Wial Versand</b> Liegnitzerstraße 13 82194 Gröbenzell Tel.: 08142/59640

### INSERENTENVERZEICHNIS

1 x 1 Computer	80, 81	Media Point	23
Attie	15	Micronik	37
Bachler	95	Mirox	24
Bergler	77	Pawlowski	111, 112
Data House	57	Quicksoft	39
DCE Computer Service	67	Schneider	25
HK Computer	33	Tillmann	42, 43
HP Computer	55	Vesalia	88, 89
ICP	21	Wial	31
Impuls	59		
Joker Verlag	6, 22, 27, 61, 73, 93, 107		
Joysoft	53		
Lill Laserdruck	24		
Mallander		Poster:	Interplay
Computer GmbH	2, 9, 10, 11, 18, 19	Poster:	Capcom/U.S. Gold



# Dungeon Master™ II

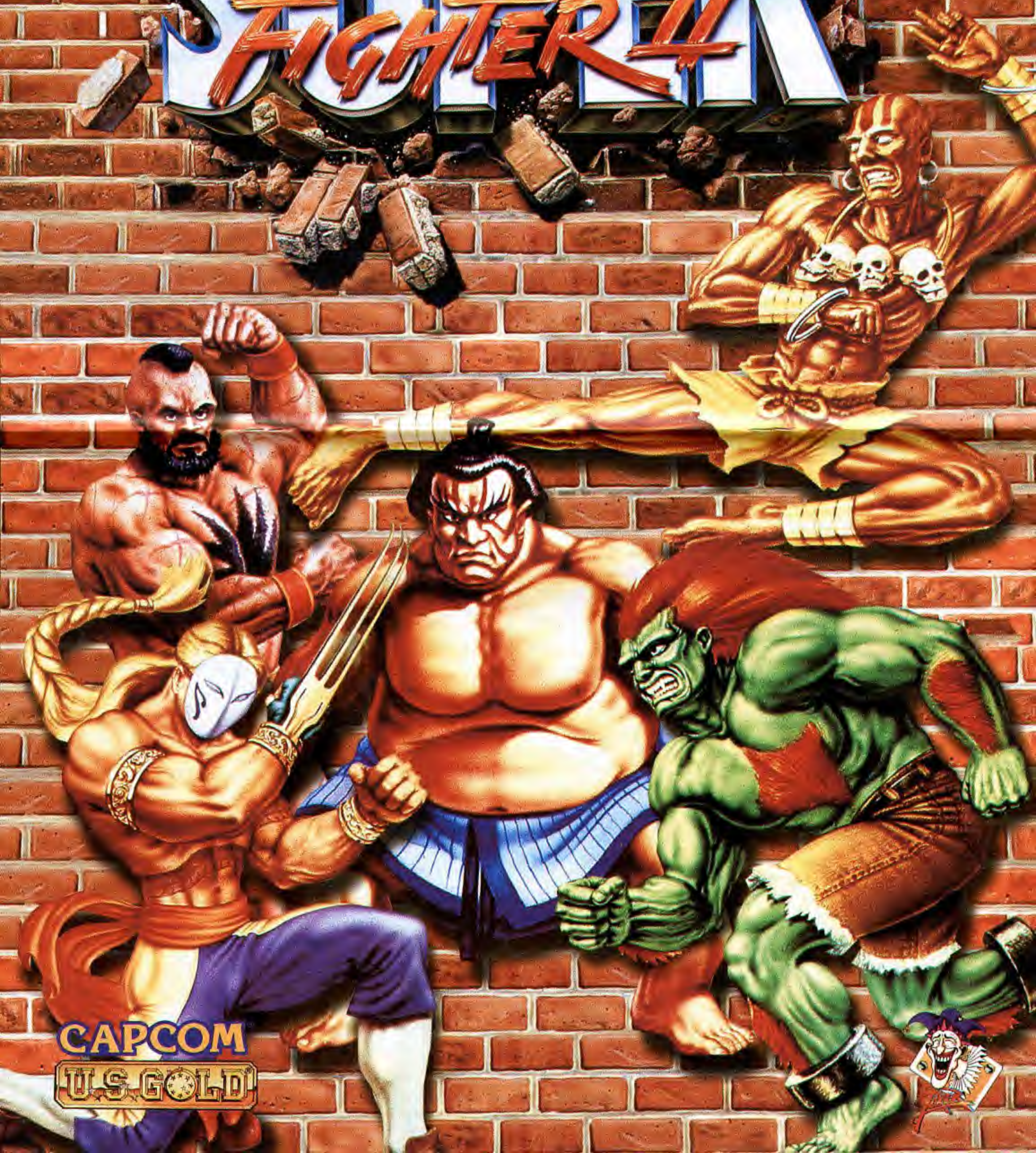
THE LEGEND OF SKULLKEEP



Interplay™



# STREET FIGHTER II



CAPCOM  
U.S. GOLD

